NYANIN EN ÇOK SATAN PLAYSTATION®2 DERGİSİ

PlayStation®2
RESMİ DERGİSİ-TR

ISSN • 1305-581X

SAYI 2005/03 • FİYATI: 13.50YTL (13.500.000TL)

OYUN MU SANDIN?

PRO EVOLUTION SOCCER 5™

BİR DAHA DÜŞÜN...

7 OYNANABİLİR DEMO!

PSP İNCELEMELERİ

ICA

>NOUT REVENGE
FLICT:
BAL STORM
>RESIDENT EVIL 4
>DRIVER 4
>FINAL FANTASY XII
>METAL GEAR SOLID 4
>THE SIMS 2
>SOUL CALIBUR III
>THE SUFFERING 2
>MK: SHAOLIN MONKS
>KING KONG

KIBRIS FİYATI: 16.50 YTL (16.500.000 TL)

VOGEL BURDA 9 771305 581051 03

Minton

MULTIMEDIA PLAYER

It's all in Minton

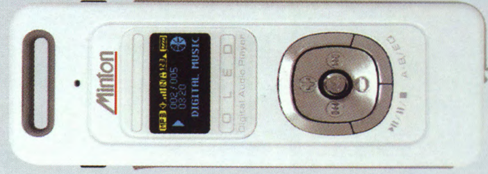
www.minton.com.tr

MMP-3025



256 MB Hafıza | SD Slotlu | Dahili Hoparlör

USB stereo kolon sistemi
Line-in



512 MB Hafıza | SD Slotlu | Dahili Hoparlör

Oled ekran\Entegre Li-on pil
Line-in

MMP-3002

128 MB Hafıza | SD Slotlu | USB Head



Genel özellikler

- Fm Radio
- Fm Radio'dan ses kayıt
- Ses Kayıt
- Araç kaset kiti

MMP-3024





MMP-3027

256 MB Hafıza | Line in | Oled Ekran

2xAAA pil ile
18 saat kullanım imkanı



256 MB Hafıza | SD Slotlu | Oled Ekran

Line in
MP3 formatında ses kayıt



FINANSBANK ve KOÇBANK Peşin fiyatına 12 taksit...

VOGEL BURDA

layStation®2 RESMI DERGISI-TR

EL YAYIN YÖNETMENİ
Akkol, sakkol@level.com.tr

UMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
Akyıldız, firat@ps2dergisi.com
Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul

EST YAZARLAR
urak Beder, abb@ps2dergisi.com
kça, elif@ps2dergisi.com
emirci, edemirci@ps2dergisi.com
amlı, enamli@ps2dergisi.com
n Başaran, hbasaran@ps2dergisi.com
Şentuna, tsentuna@ps2dergisi.com
Öncel, umit@ps2dergisi.com
n Turan, vturan@ps2dergisi.com

TRATÖR
Fıçıcı, kaan@crea-factory.com

SEL YÖNETMEN
Taşdan, oguz@ps2dergisi.com

FİK ASİSTANI
ep Bilmez, zeynep@level.com.tr

EL MÜDÜR
ann W. Paul

EL MÜDÜR YARDIMCISI
Özerdem

NS MÜDÜRÜ
Aldemir

KLA İLİŞKİLER MÜDÜRÜ
n Çar

ARLAMA MÜDÜRÜ
n Cenker

NE SATIŞ MÜDÜRÜ
Bozyayla

NE SERVİSİ
Cinek, Nihan Özkasap

TIM MÜDÜRÜ
Cenker

TIM ASİSTANI
net Çil

TİM KOORDİNATÖRÜ
y Tekatan

EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
IA SAHİBİ
ann W. Paul
Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul

EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
LAM GRUBU

Ş MÜDÜRÜ
r Okumuş, oguler@vogel.com.tr

LAM MÜDÜRÜ
Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

TERİ TEMSİLCİSİ
n Aliyagiç, ozdena@vogel.com.tr

LAM TRAFİKERİ
r Kına, aynur@vogel.com.tr

BAA ADRESİ
Matbaacılık Ltd. Şti.
yi 1 Bulvarı 3. Bölge 6. Cadde No: 33/A
aklıköyü Büyükçekmece - İstanbul
(212) 886 99 89
(212) 886 99 39
www.asir.com.tr
baa Sahibi Hasan Sarı
tım DPP A.Ş.

ETİM YERİ ADRESİ
EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul
on (212) 217 93 71, (212) 217 95 32
ne Faks (212) 217 94 23
ne web http://abone.vogel.com.tr
İşleri Faks (212) 238 73 26

N TÜRÜ
n, süreli, aylık

İNAL VERSİYON
re Publishing Limited, 30 Monmouth St, Bath BA1
www.futurenet.com

ISSN • 1305-581X

dar alanda kısa paslaşmalar...



VE GOL!



Öncelikle; özür dileriz. Geçtiğimiz sayıda ulaşımda ve matbaada yaşadığımız büyük sorunlar nedeniyle söz verdiğimiz tarihte bayide olamadık. Bayiye gidip her defasında aynı cevabı almanız bu yüzdendir. Tam "Sonunda dergi piyasaya çıktı..." derken, DVD'lerimizin bir başka yayınımızla karıştırılması bizi tam anlamıyla yıktı. Eğer ikinci sayımızı almışsanız ve derginin içinden orijinal demo DVD'miz yerine CHIP Özel DVD'si çıkmışsa, adresinizi ve isminizi bize mail'le bildirin. Yeni demo DVD'nizi en kısa zamanda (iki ya da üç gün içinde) size ulaştıralım. Ama alıcılarınızın ayarıyla oynamanıza gerek yok; Resmi PlayStation 2 Dergisi, her iki ayda bir, sorunsuz bir şekilde piyasada olmaya devam edecek. Bu durumda, yaklaşık iki ay önce piyasaya çıkan ikinci sayımızdan; yani kaldığımız, kaydettiğimiz yerden oyuna devam ediyoruz.

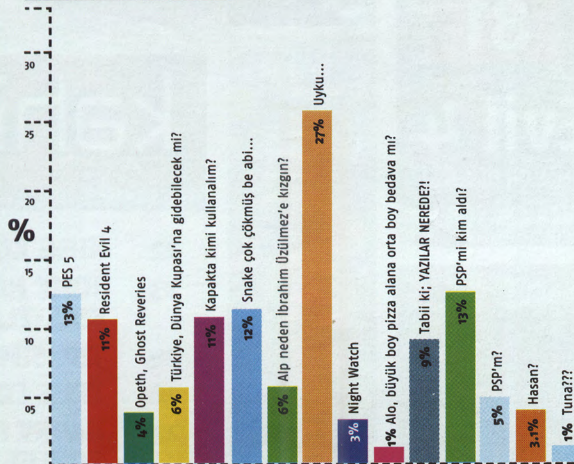
Ve üçüncü sayımız... İkinci sayıdan sonra, her zaman yaptığımız gibi önce şeytanla anlaştık; ruhumuzun ve uykumuzun yüzde 32'lik hissesini ona sattık. Ardından yeni taktikler geliştirdik ve sahaya farklı bir kadroyla, farklı bir dizilimle çıktık; aramıza Türkiye'de birçok ünlü dergide çalışan yeni oyuncular katıldı. Bu geniş ve kaliteli kadroyu bir şekilde değerlendirmeliydik... Ve yüzde 18'lik hissemizi de PES5'e sattık. Ama en büyük pay, en küçük olana, yani PSP'ye düştü. 1 Ekim'de Türkiye'de piyasaya çıkan bu küçücük cihaz, tam anlamıyla bizi esir aldı. Biz onu değil, o bizi elinden bırakmadı. Neyse ki altı sayfalık PSP bölümümüzle bu dezavantajımızı sizinle paylaştık. Şimdilik benden bu kadar. İki ay sonra görüşünceye kadar... Kendinize iyi bakın.

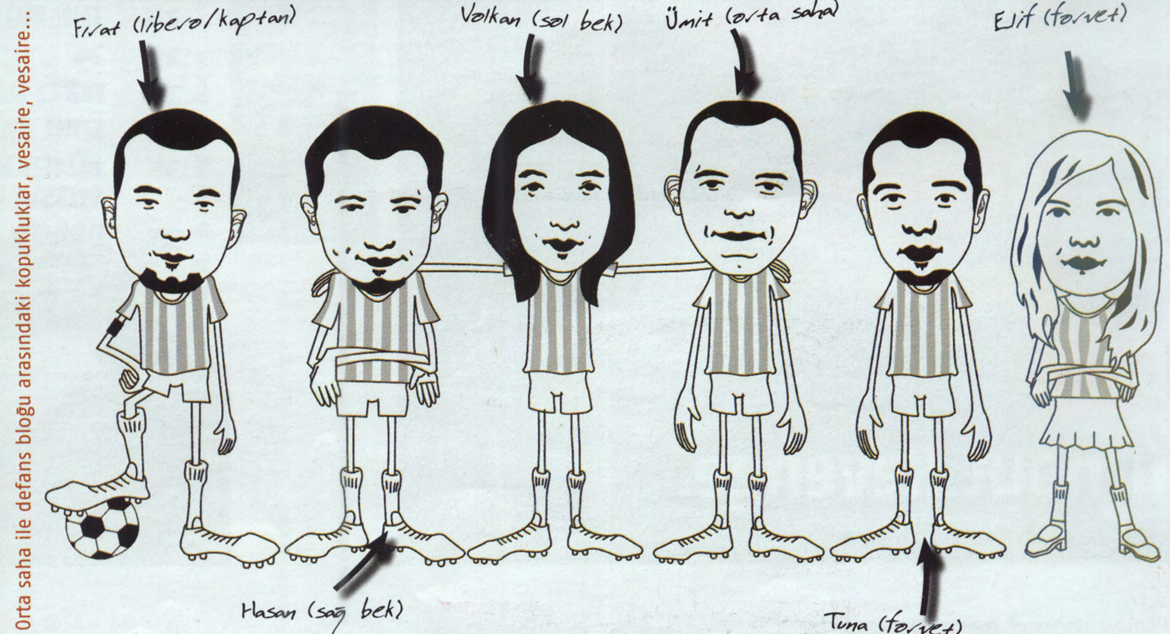
Not: PES5 inceleme sayfamız için bize görsel sağlayan Fenerbahçe Dergisi'ne ve Mehmet Çatay'a teşekkürler.

Not 2: Dördüncü sayımız yaklaşık iki ay sonra, yani 20 Aralık'ta piyasada olacak.

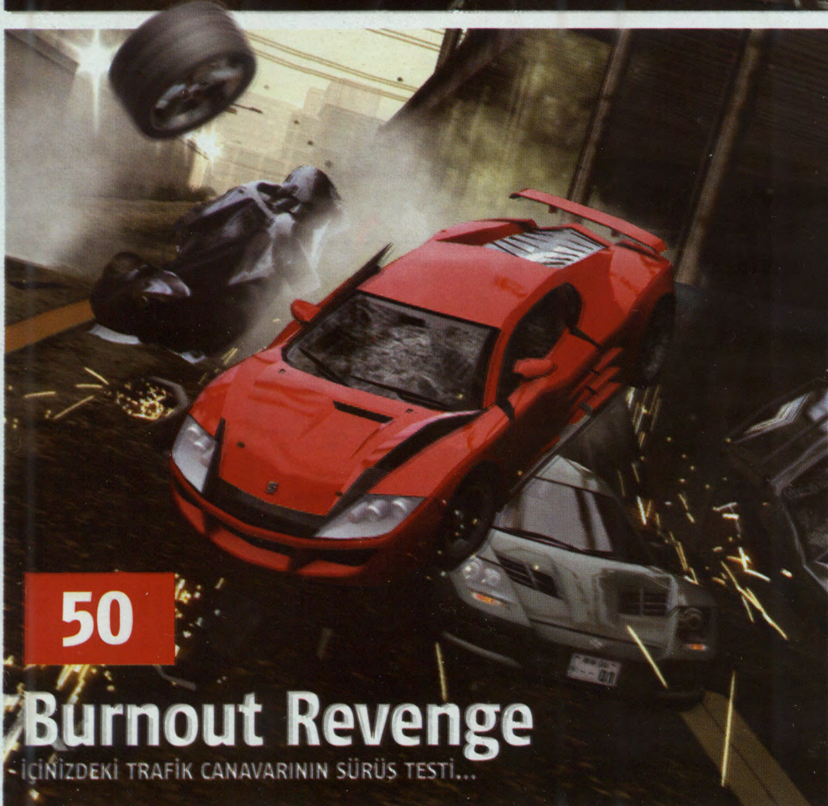
F. Akyıldız

FIRAT AKYILDIZ, yazı işleri müdürü











ajan

PS2, PSP VE PS3 HAKKINDA SON HABERLER...

VE DAHA FAZLASI...
10. SAYFADA!

kahin

FAL BAKMA 5 YTL, OYUN TAHMİNİ 12 YTL...



inceleme



diğer

replay

ZAMANA MEYDAN OKUYAN TEK YER!

geri sayım
DVD, SİNEMA VE ALBÜM İNCELEMELERİ, YOLDAKİLER, RPS2D ARAŞTIRMASI - SAYFA 91'DE









HEMEN OYN

BU AYIN DEMOLARI...



RPS2D'yi diğer dergilerden ayıran en büyük özellik... Evet; DVD'den bahsediyorum! Şu ana kadarki en iyi demo DVD'mizi vermenin heyecanı içindeyiz. Bu sayıdaki DVD'mizin assolisti tabii ki Burnout Revenge; oyuna kendinizi bir defa kaptırdınız mı, her şey için çok geç olabilir. Aynı şey Conflict: Global Storm ve Fahrenheit için de geçerli... Büyük ihtimalle, bu DVD en çok çizilen DVD'niz olacak.

Volkan Turan
vturan@ps2dergisi.com

NEDEN DVD'M ÇALIŞMIYOR?

Birçok nedeni olabilir. Eğer DVD'yi PS2'nize koyduğunuzda yükleme olmuyorsa, "reset" tuşuyla konsolu yeniden başlatın ve tekrar yüklemesini bekleyin. Yüklemiyorsa, yüzeyinde çiziklerin, kırıkların olup olmadığını kontrol edin ve yoksa, DVD'yi bize yollayın (Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul). Sorularınızı ise ps2dvd@ps2dergisi.com adresinden bize ulaştırabilirsiniz.

Not: Bazı çipli PS2'lerde DVD'lerde RPS2D DVD'si çalısmayabilir. Bu durumda yapmanız gereken ilk sey... Çipsiz bir PS2 kullanmak. Bu tavsiyemiz. Eğer elinizde çipli bir PS2 varsa ve DVD çalışmıyorsa, çipi devre dışı bırakmayı deneyin. Bunun için de konsolu açarken reset tuşuna bir defa basıp çekmek yerine, "PlayStation 2" logosu ekrana gelene kadar reset tusunda basılı tutun. PS2'nizi eski haline getirmek için güç tuşundan kapatıp açmanız yeterli olacaktır.

OYUN KAYITLARINA NASIL ULAŞABİLİRİM?

Yüklenmiş oyun kayıtlarına ulaşmak için, ilk başta Hafıza Kartı'nızı (Memory Card) PS2'ye takın ve menülerden Downloads'u bulun (Replay'in içinde). İstediğiniz bir kayda gelin ve X ile seçin.

Not: Eğer kartınızda önemli olduğuna inandığınız kayıtlar varsa, yedeklerini alın. Çünkü kayıt sırasında oluşabilecek kayıplardan sorumlu değiliz.





01 BURNOUT REVENGE

Kısaca: Kısaca: Karşınızda yılın en hızlı oyunu Burnout Revenge'in oynanabilir tek demosu! Demo'muz şık bir açılış videosuyla başlıyor. Ardından Kara Şimşeği andıran bir arabayla yarışa dalıveriyorsunuz. Tam altı rakibiniz var ve rakipleriniz yeterince dar olan Amerikan sokaklarını daha fazla daraltmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Tabii sizin de bu sırada bir şeyler yapmanız gerekiyor. Mesela Crashbreaker'la, önünüze çıkan herkesi ve her şeyi etkisiz hale getirebilirsiniz. Eğer bir duvara çarparsanız ve o anda yanınızda rakibiniz varsa, kendinizi patlatabilirsiniz (metin olun; burada kendinizi oyunculuğa feda ediyorsunuz). Ve bunları yalnızca trafiğe kapalı alanlarda deneyin.



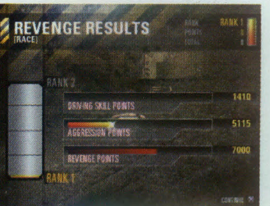












IN!





CONFLICT: GLOBAL STORM

Kısaca: Depo görevinde oldukça sert çatışmalar yaşayacaksınız.





CRASH TEAM TAG RACING

Kısaca: Crash ve arkadaşları döndü! Ama bu sefer yarışmak için...





EVERYBODY'S GOLF

Kısaca: İki arkadaşınızla da oynayabileceğiniz Everybody's Golf, -kısaca- eğlenceli bir oyun. Yüzlerce metre ötedeki deliğe topu sokmak hiç bu kadar zevkli olmamıştı açıkçası.





FAHRENHEIT

Kısaca: Yapmanız gereken ilk şey cesedi tuvalete saklamak ve kan izlerini temizlemek, yüzünüzü yıkamayı da unutmayın; bu, moralinizi düzeltiyor.





STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL

Kısaca: Konami'den Mech savaşı... Oyunda tam teçhizatlı (kameraman Cevat Kelle?) dev robotunuzla diğer Mech'leri yok etmeye çalışıyorsunuz.





WILD WATER ADRENALINE

Kısaca: Wild Water Adrenaline'de dalgalara karşı savaşıyorsunuz. Oyunda yarı mutant dalgalar, zombi dalgalar ve daha fazlası var (peki, yok).

Ve daha fazlası...

BU SAYININ EKSTRA DVD İÇERİĞİ

Spy Ajan

King Kong
Dannn! Koca Ayak'ın ilk görüntüleri!

AND 1 Streetball
Milyonlarca smaç ve daha fazlası.

City of the Dead
Akın Akın Anadolu'da zombi şehri...

Tom Clancy's Ghost Recon 3
Gelecekte savaşlar böyle olacak.

Buzz
Müzikle ilgileniyorsanız ilginizi çekebilir.



Monitor Kahin

America's Army: Rise of a Soldier
Amerikan ordusuna bir de yakından bakın.

Heroes of the Pacific
Hep uçmayı ve kahraman olmayı istemiştik.

Okami
Karakterleriyle ve grafikleriyle dikkat çekici.

Prince of Persia 3
Prensin yeni oyunda neler yapabildiğini merak eden varsa...

Stargate SG1: The Alliance
Bizden değilseniz, onlardansınız!

Replay Replay

Oyun Kayıtları

PES4 Ayın Golleri
Birbirinden güzel PES4 golleri...

Comedown Geri Sayım

Tony Hawk's American Wasteland
Tony ile son oyunu hakkında röportaj...



posta

HER SAYI: MEKTUPLARINIZI BEKLİYORUZ! YOLLAYIN, YAYINLAYALIM!

Adres: Resmi PlayStation 2 Dergisi, Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul.
E-mail: posta@ps2dergisi.com

YAZ-ÇİZ!
PS2 oyunları ya da dergimizle ilgili kafanızı kurcalayan herhangi bir şey hakkında bize yazmaktan çekinmeyin. Dergiyle ilgili yeni fikirlere, eleştirilere tamamen açığız. Gelen her mektubu okuyacağımız kesin, ama yayınlama garantisi veremiyoruz tabii.

ayın mektubu

TEKKEN 5!
Belki de hakkım olmayarak sizden bir ricada bulunacağım, ancak öncelikle şunu bilmenizi istiyorum ki bu sadece benim değil, ulaştığınız tüm kitlenin isteğidir. Biz gerçekten büyük bir Tekken 5 turnuvası istiyoruz! Artık oyun kafe köşelerinde yapılan 15-20 kişilik turnuvalardan sıkıldık. Turnuvanın büyüklüğü nedeniyle diğer şehirlerimizden gelecek Tekken 5 oyuncularını da düşünerek bu turnuva için en uygun zamanın Şubat tatili olabileceğini düşündük.

Konuyu özetlemek gerekirse, bu turnuvayı gerçekten çok fazla insan istiyor. Belki bu size ulaşan ilk mail değildir, ama sadece böyle bir turnuva fikrinin olduğunu RPS2D ve Level dergisinde duyurur musunuz? Teşekkürler.
Mehmet Sami Orberk

Bu yılın bahar aylarında, Antik-Oyun'un düzenlediği bir oyun şenliğinde Tekken 5'in onlarca oyuncuyla oynandığında nasıl eğlenceli bir hale geldiğini görme şansımız oldu. Dolayısıyla senin de hevesini anlayabiliyoruz. Biz de bu konuda hevesli olsak ve tüm işimizi bırakıp kendimizi Tekken'le bütünleştirmek istesek de, yoğun tempomuz içinde böyle bir organizasyon düzenlememiz zor. Yine de senin dileğine tercüman oluyoruz ve bu konuda hemfikir olan arkadaşları forumlarda anlaşmaya davet ediyoruz.

DERGİ ELİMDE KALDI!
Birkaç eleştirim olacak: Öncelikle derginin yaprakları ayrılıyor. Umarım bir daha böyle bir durumla karşılaşmayız. Dergi içerisindeki görseller büyük (hatta bazıları çok büyük), yazılar az. Son sayfada gelecek sayı hakkında bilgi olmaması da bir diğer eleştirim. Ancak DVD çok doyurucu, kapak da olağanüstü. Dergi, yazdığım birkaç kusur dışında iki-üç kere okunası.

En kısa zamanda eleştirilerimiz doğrultusunda çok iyi bir dergi olacağınıza inanıyorum. Özellikle ilk iki eleştirimi dikkate alın, beraber bu dergiyi daha da ileriye taşıyalım.
Emrah Çıldır



Derginin sayfalarını ayırmak aslında oldukça zor (denedik). Fakat bazen bu tip sorunlarla biz de karşılaşıyoruz. Bunun azalması için de matbaayla gerekli görüşmeleri yapıyoruz. Dergide yer alan görsellerin büyüklüğü seni rahatsız etmesin. Biz, sayfaya büyük görsel koymak için yazıları kısa tutmuyoruz. Aksine size, oyun hakkındaki iki öğeyi en iyi şekilde birleştirerek, en fazla bilgiyi sunmaya çalışıyoruz.

DAHA UCUZ OLSUN...
Uzun zamandır PlayStation 2 UK dergisini takip ediyor, ama İngilizce yetersizliğinden dolayı dergiyi tam anlayamıyordum. Bu dergi, aldığım OPS2M'nin Türkiye versiyonu ise çok sevinirim. Çünkü OPS2M'nin içeriği çok kaliteliydi. Gerek bilgi, gerekse görsellik gerçekten harikuladeydi. Ayrıca yeni çıkacak olan oyunların çıkış tarihlerini derginizin her sayısında yazarsanız sevinirim.

Bir diğer sorumsa çıkış aralığıyla ilgili; derginiz aydan aya mı çıkacak, yoksa iki ayda bir mi çıkacak? Bunun yanında dergi Türkiye'de çıkmasına rağmen fiyatı çok yüksek. Anlıyorum, yanında orijinal bir DVD veriyorsunuz, ama hiç olmazsa düz hesap 10 YTL olsun. Bu arada, neden bizim bir oyun televizyonumuz yok? Türksat uydusunda oyun kanalı dışında açılmayan kanal kalmadı. Son bir şey daha: Eğer Türkiye Avrupa birliğine girerse oyunlarda Türkçe dil seçeneği yer alır mı?
İsimsiz

Evet, tahminin doğru; RPS2D, İngilizce olarak okuduğun derginin Türkiye versiyonu. Derginin yayın periyodu ise iki ayda bir. Fiyat konusuna gelince; şimdilik bu dergiye biçebileceğimiz en düşük fiyat. Zaten senin de belirttiğin gibi orijinal ve özel bir DVD veriyoruz. Oyun kanalı konusunda haklısın. Bizce de böyle bir kanala ihtiyaç var. Şimdilik diğer kanallarla idare edeceğiz maalesef (yeni gelin-kaynana programı süper!). Oyunlara Türkçe dil seçeneği AB'ye girmeden de eklenebilir. Bu AB'yle değil, Türkiye'deki oyun sektörünün gelişimiyle ilgili bir şey.



RPS2D HAKKINDA KİM, NE DEDİ? AJANLARIMIZ SİZİN İÇİN ARAŞTIRDILAR!

keedi
Dergiyi PS2'm olmamasına rağmen aldım ve artık her çıktığında alırım, çünkü dergi çok kaliteli. Gerek yazılar, gerekse derginin baskı kalitesi beni çok etkiledi.

dafa
Dergi süper gerçekten. Bayide diğer dergilerin arasında pırıl pırıl parlıyordu. Kapak da süper olmuş, sayfa kalitesi de. Gerçekten çok kaliteli... Tebrikler.

piyanist
İkinci sayının kapağı babamın bile dikkatini çekti. Yanıma gelip, "Hımm, ne dergisiymiş bu?" dedi.

eto demerzel
Dergi bu sabah geldi bayiye. Oh be! Şahane bir kapak tasarımı var; mükemmel olmuş.

basari
Dergiyi bugün aldım nihayet. Güzel olmuş, yapanları tebrik ediyorum. Saygılarımla...

Solidsnake
Aynı şeyi yazmaktan sıkıldım; demo DVD üzerinde oynanma şansı yok. Ne şekilde yapıldıysa öyle...



ajan

DAHA ALMADINIZ MI?

Sony'nin küçük mucizesi Türkiye'de piyasada...



Çoğu PS tutkununun çetele tutarak beklediği minik teknoloji harikası PSP, artık dünyanın birçok yerinde olduğu gibi Türkiye'de de -yurtdışına çıkan arkadaşlara gerek kalmadan- rahatça satın alınabiliyor. Peki umutlar bağlayarak, hayaller kurularak beklenen bu "cepboy" konsol tüm bu ilgiyi hak ediyor mu dersiniz? WiFi yoluyla Internet'e girebilme özelliğiyle, görüntü ve ses kalitesiyle, ergonomik tasarımıyla ve GTA: Liberty City Stories gibi "Küçücük alet nasıl bu kadar kapsamlı oyunları çalıştıracak?" gibi soruları sordurtan iddialı oyunlarıyla gördüğü ilgiyi fazlasıyla hak ediyor PSP. Sadece Japonya'da bir yıl içerisinde 5 milyondan fazla satan konsolun Türkiye'deki satışlarının ne olacağı ise merak konusu. The Sims 2 ve PES5 gibi oyunların da listeye eklenmesiyle PSP bizi esir tutmaya devam ediyor. Bence en iyisi koşup (yürüyerek de olabilir) bir tane almak, zaten insan tuvalette bile oynayabileceği bir PlayStation'dan başka ne ister ki hayatta?

Tasarımı bend
çalmışlar!

PSP BÖLÜMÜ



74. SAYFADA

ŞU AN PİYASADA!



İNCELEMESİ SAYFA 77'DE!

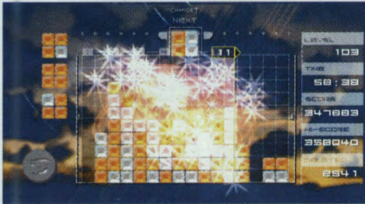
RIDGE RACER
Bir PlayStation klasiği olan Ridge Racer, PSP'de size daha hızlı gelebilir, korkmayın. Gaza basmaya devam edin.



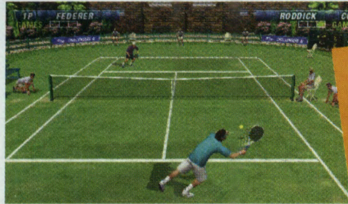
İNCELEMESİ SAYFA 79'DA!



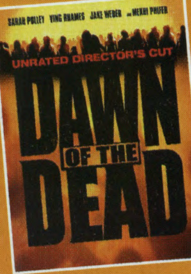
EVERYBODY'S GOLF
Golften nefret ediyor olabilirsiniz, ama bu koca kafalı şirin karakterler size bu sporu sevdirecek. Renkli grafiklere ve basit bir oynanışa sahip olan Everybody's Golf... Herkes için.



LUMINES
Bir dönem elimizden bırakamadığımız Tetris fırtınasının çok daha zevkli ve gelişmiş bir versiyonu. Aynı zamanda PSP'ye çıkan ilk oyunlardan... Kısa zamanda bağımlılık yapıyor.

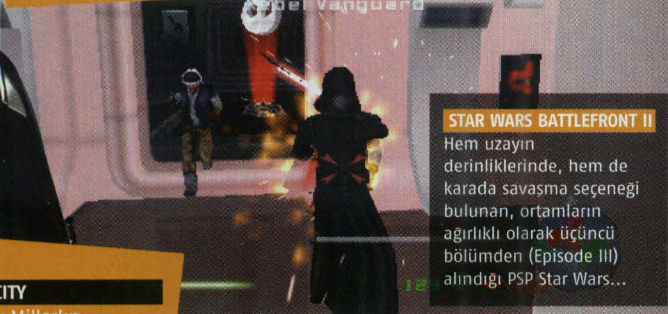


VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR
Çeşitli mini-oyun seçenekleri ve Internet üzerinden çok oyunculu moduyla eğlenceli bir arcade tenis oyunu. PSP'de tenis oynamak istiyorsanız başka seçeneğiniz yok.



DAWN OF THE DEAD: DIRECTOR'S CUT
Ünlü zombi efsanesinin sinemada izlemediğimiz sahneleri, en korkunç hali... Kesinlikle izlemeye değer.

YILBAŞINA KADAR PİYASADA!



STAR WARS BATTLEFRONT II
Hem uzayın derinliklerinde, hem de karada savaşma seçeneği bulunan, ortamların ağırlıklı olarak üçüncü bölümden (Episode III) alındığı PSP Star Wars...



SIN CITY
Frank Miller'ın şaheserini; evde, işte, arabada, uçakta, masanın altında, kısacası her yerde izleyebilirsiniz. Filmin ayrıntıları Geri Sayım'da...



PURSUIT FORCE
GTA ve Burnout'un çiftleşmesinden doğan bir yarış-aksiyon oyunu... GTA'nın PSP versiyonundan daha iyi olur mu, bilinmez, ama iyi bir alternatif olduğu kesin.



İNCELEMESİ SAYFA 76'DA!

BURNOUT LEGENDS
Burnout Legends'ın dört oyunundaki pistlerin, arabaların ve modların tek oyunda, tek UMD'de toplanmış hali. İncelemesi mi? İlk defa ve yalnızca RPS2D'de!



HABERİ SAYFA 74'DE!

GTA: LIBERTY CITY STORIES
Burada oyunun ne kadar iyi olduğundan ya da bu oyunu hala oynamamışsanız oynamanız gerektiğinden bahsetmeyeceğiz. Burada bugün toplanmamızın sebebi... Ehm, evet, GTA. GTA, PSP... GTA, PSP, 007...

EKSTRA!



DAHA FAZLASI İÇİN
PSP'nin içinde bulunan standart 32MB'lık hafıza kartı size yetersiz geliyorsa, birazcık parayı gözden çıkartıp 256MB, 1GB ya da 2GB'lık hafıza kartlarından birini alabilirsiniz. Kartların Avrupa satış fiyatı (yaklasık olarak); 256MB: 50YTL, 1GB: 150YTL, 2GB: 200YTL.

KULAKLAR İÇİN
PSP'yle birlikte gelen kulaklık işinizi görebilir, ama kulaklık ne kadar kaliteli olursa izlediğiniz filmin ya da oynadığınız oyunun tadı o kadar artar. Sennheiser PX200s, PSP için tavsiyemiz.

"ŞUNUN SESİNİ KISAR MISIN?" İÇİN
İsterseniz PSP'nize iki büyük hoparlör bağlayabilir, sesini sonuna kadar açıp hava atabilirsiniz. Ama bu cihazın taşınmasını zorlaştıracaktır; Sound Grip, uygun bir fiyata satışta.



EVLİYA ÇELEBİ OLMAK İÇİN
Diyar diyar gezerken yanınızda PSP'nizi taşıyabilmeniz için bu çantayı satın alabilirsiniz. İçinde tüm kablolarınızı ve oyunlarınızı koyabileceğiniz gözler olduğu gibi, ayrıca bir de mobil şarj aleti bulunmakta.

GÖZYAŞLARINIZ İÇİN
Dawn of the Dead gibi duygusal (!) filmler izledikten sonra gözyaşlarına boğulabilir ve PSP'nizin geniş ekranına zarar verebilirsiniz. Bu yüzden silme amacıyla bir kağıt mendil edinin.

FANTASTİK ALTILI

FINAL FANTASY XII MUTLAKA BİR GÜN



Fark ettiğiniz üzere her sayıda Final Fantasy'den bahsediyoruz ve ben bu dergide varlığımı sürdürdüğüm sürece de bu kural değişmeyecek. Neden mi? Bir serinin her oyunu iyi olursa ve her seferinde gelişim gösterirse o oyuna ilgi göstermek gerekir. Ayrıca kişisel olarak da bu konuda saplantılıyım, onu da göz önünde bulunduralım.

Bu sefer savaş sistemi hakkında bilgi verme niyetindeyim. Karakterler hakkında bilgi almak isteyenlerse, sayfanın her tarafında onları zaten göreceklerdir.

Final Fantasy'nin vazgeçilmezi sıra tabanlı savaş sistemi, artık yerini gerçek zamana bırakıyor. Hatta her şey fazlasıyla gerçek zamanlı bu sefer. Bir savaşa girip girmemek artık bizim elimizde. Eskiden olduğu gibi, haritada dolaşırken rasgele savaşlara katılmak zorunda kalmayacağız. Onun yerine, bir yaratıkla karşılaştığımızda o anki durumumuza göre ya ona saldıracağız, ya da yanından koşarak geçeceğiz. Yaratığın saldırı için bir "kapsama alanı"nın bulunup bulunmayacağı şu anda belirsiz, ama tahminimce olacaktır.

Yaratığa yaklaştıktan sonra savaş başlayacak. Yalnız önceki oyunlar gibi yepyeni bir alana taşınmayacak mücadele. O an neredeysek, savaş da orada gerçekleşecek. Sonrasıysa Grandia II'nin bir benzeri; hedefleri seçiyoruz, komutları veriyoruz ve arada farklı komutlarla savaşı ilerletiyoruz. Summon'lar da -yine FFX'daki gibi- gelip ortalığı dağıtmak yerine bir karakter olarak oyuna katılıyorlar. Hatta diğer karakterlerimiz alanı terk etmiyorlar bile.

Bu değişimi, Japonya'da deneme testine tabi tutulan oyuncular pek beğenmemiş, fakat o kişilerin Final Fantasy karakterlerinin kıyafetleri giyip sokakta umarsızca dolaşan kişiler olduğunu da vurgulamak gerekiyor.

FFXII, 2005 sonlarında Japonya'da, 2006 baharında da Avrupa'da piyasaya çıkacak. Sabır taşı olsa çatlardı, ben çoktan çatladım, ufalandım, yok olmanın eşiğindeyim. ■ **TŞ**

ASHE
Artılar
Devasa bir kılıca sahip, çekici.
Eksiler
Ukala.

BASCH (YENİ KARAKTER)
Artılar
Şövalye ruhu taşıyor, çocuklarla iyi anlaşıyor.
Eksiler
Kendisini farklı tanıtıyor.

VAAN
Artılar
Lider ruhlu, bir hava gemisini idare edebilir.
Eksiler
Kıza benziyor... Hatta belki de... Bir kız!

OYNAYACAĞIZ!

BALTHIER
Artılar
İyi bir hırsız, esprili.
Eksiler
Çok kötü giyiniyor ve kendisini yakışıklı zannediyor.

FRAN
Artılar
İngiliz anahtarıyla savaşıyor, mekanik güçlere sahip.
Eksiler
Tavşana benziyor, tilkiler için değerli olabilir.

PENELO
Artılar
Şirin ve devamlı dans edip, şarkı söylüyor.
Eksiler
Savaşta işe yaramaz.

ÜÇ AŞAMADA *FINAL FANTASY XII*'NİN YENİ SAVAŞ SİSTEMİ



YAYLA LEZZET TESTİ!
Fantastik, geniş alanlarda bu defa özgürce hareket edebileceksiniz. Kamera da sizin kontrolünüzde...



KUŞBAKIŞI!
Artık düşmanlarınızı görecek, istediğiniz düşmanla savaşacaksınız. Resimdeki kırmızı çizgiyse hedefe kilitlendiğinizi gösteriyor.



KUŞBAŞI!
Artık savaş için yeni bir alana geçmek zorunda değilsiniz. Savaş, bulunduğunuz ortamda başlıyor ve orada sonuçlanıyor.

Tuna Paluğu



TGS 2005'e gitmek için RPS2D kasasını hortumladığı, fakat Fırat tarafından kıskıvrak yakalandığı söyleniyor.

Yaz bitti, sonbahar geldi, yaz aşkları son buldu, herkes yeniden kendi dünyasına çekildi. Ben de bu moda bürünen insanlardan biriyim. Yaz her zamanki yazdı. Kafa dinledik, eğlendik, denize girdik, denize girenlere baktık, yüzdük, yüzenlere baktık ve bu böyle gitti. Arada oyun oynadık mı peki? Oynamadık efendim. Çünkü karşımıza oynanacak bir oyun çıkmadı. Ne olduysa şu Eylül, Ekim aylarında oldu da silkelendik, kendimize geldik.

Sabah kalkıyordum, sağa sola bakınıyordum; bilgisayar, Internet derken, "Aaa PS2 ve oyun diye bir şey vardı ya!" derken buluyordum kendimi. Bir ara "PS2 öldü, PS3'ü bekleyelim bari!" dediğimi bile hatırlıyorum.

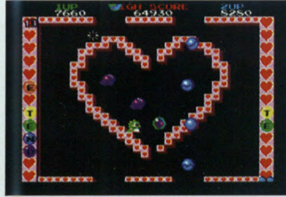
PS3 demişken, her geçen gün PS3 hakkında daha fazla bilgi ve daha fazla oyun açıklanıyor. Biz de Ajan sayfalarına bunları mutlaka ekliyoruz ve sizi bilgilendirmeye çalışıyoruz. Şahsen PS3 için gün saymaya başladım bile. Fakat sonunda o aleti alacak parayı bulur muyum, bilemiyorum. En kötüsünden yalvarırım, Fırat dergiye bir tane istetir. Değil mi Fırat? Fırat? Hmm, gitmiş...

Tuna Şentuna

Tuna Şentuna
tsentuna@ps2dergisi.com

ONAYLANDI: EA, 2006 yılında Fight Night Round 3'ün PSP versiyonunu yayımlayacak.
SÖYLENTİ: South Peak Games, State of Emergency'nin devamını hazırlıyor.
ONAYLANDI: Untold Legends gelecek yıl devam oyununa kavuşuyor.
SÖYLENTİ: FFVII - Dirge of Cerebrus'ta (Square Enix) çok oyunculu online bir mod bulunacak.
ONAYLANDI: JoWood StarGate SG1: The Alliance'tan elini eteğini çekti...
SÖYLENTİ: ... Fakat yapımcı Perception, oyunu bir şekilde piyasaya süreceğini söylüyor.
ONAYLANDI: Tüm RPS2D ekibi yazın güzel bir tatil geçirdi.
SÖYLENTİ: PS2'nin fiyatı yılbaşında yarı yarıya düşecek.
SÖYLENTİ: Fırat PES5 oynarken kendini kaybetti, hala da bulabilmiş değil (kendimi kaybettim, hükümsüzdür-FA).





NOSTALJİST

Oyun salonlarında büyüyenlerin bile zar zor hatırlayacağı, eski kuşak arcade oyunlarını oynamak ister misiniz? Yeni nesil oyunların yorucu atmosferinden bunaldığınız anlar oluyordur mutlaka. Xplosive adındaki yapım şirketi de bu zor durumda bizi yalnız bırakmıyor ve 25 oyunluk "eski" bir paket hazırlıyor. Pakette Bubble Bobble'dan tutun Space Invaders'a kadar birçok klasik arcade oyunu bulunuyor..

GÖRMEDEN ŞAMPİYON!

Nebraskalı 17 yaşındaki Brice Mellen; Soul Calibur II'de rakip tanımıyor. Peki ama, bu haberin nesi ilginç? Brice, kör. Evet, yanlış duymadınız; Brice, görmediği halde Soul Calibur II'deki başarısıyla ün salmış (yaşadığı eyalette) ve bu başarısını yedi yıldır düzenli bir şekilde oyun oynamaya, her sesi Dolby Surround olarak algılayabilen üstün kulaklarına borçluymuş. Özellikle oyun oynamaya ilk başladığı dönemlerde Space Invaders ve Mortal Kombat serisi ona gelişmesinde çok yardımcı olmuş.

AMAN DİKKAT!

Sony tarafından yapılan bir açıklamaya göre, siyah renkteki slim PS2'lerin bazılarında, fazla ısınmadan dolayı yanma ve ufak çapta patlama problemi yaşanıyormuş. Sorun ufak gibi gözükse de çok tehlikeli boyutlara ulaşmadan önlem almak gerek. Bu yüzden www.ps2ac.com adresinden kendi PS2'nizin bu virüsü taşıyıp taşımadığını öğrenebilirsiniz. Eğer adaptörünüz "tehlikeli" sınıfına giriyorsa, makinenizin model numarası, hangi tarihte satın alındığı gibi bilgileri Web sitesinde girerek yenisini isteyebiliyorsunuz. Ve adaptörünüz iki hafta içinde elinize ulaşıyor.

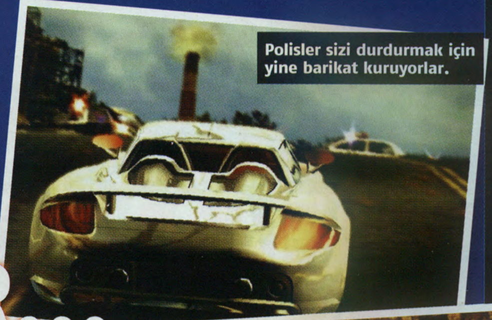
GEÇMİŞE DÖNÜŞ

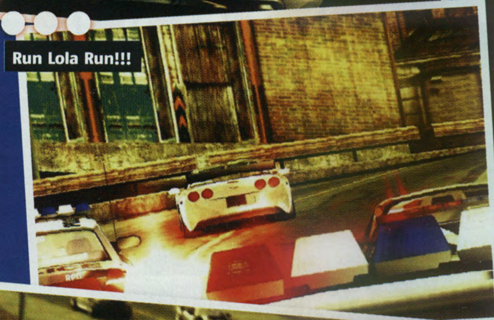
ARADIĞINIZ ARABAYA ŞU AN ULAŞILAMIYOR...

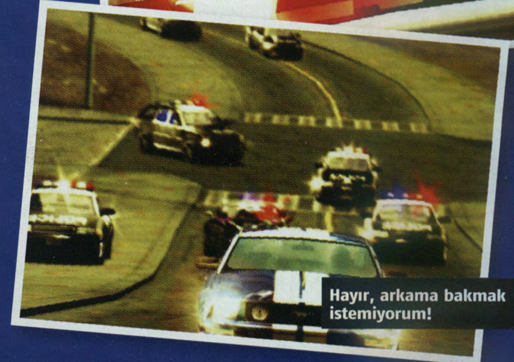
Daha fazla polis, daha fazla lezzet...

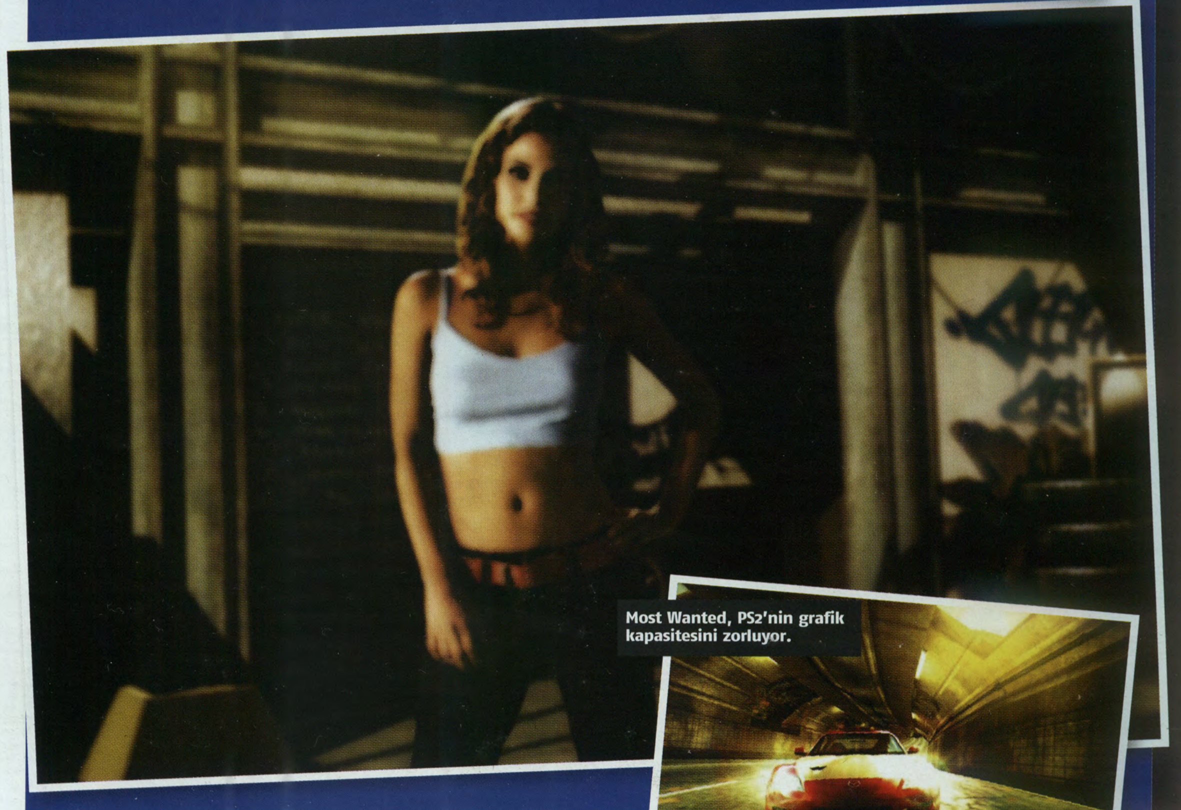


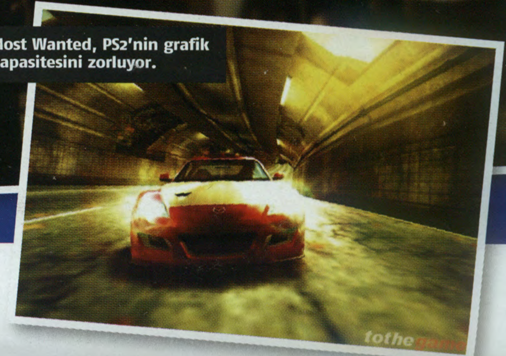
Hatırlarsanız ki, NfS serisi, Hot Pursuit'e kadar yeşilliklerin, börtü böceklerin arasında geçerdi. Güneşin parıldayışı ya da gece yarışlarında ayın etrafa saçtığı aydınlık oyunu daha neşeli, daha cıvıl cıvıl kılıyordu. Ne zaman ki Hot Pursuit serisi ve sonrasında Underground geldi, oyunun atmosferi karardı, serserileşti. Most Wanted ise bu karanlığın en uç noktasında... Sokakta serseriliğinizi, hızınızı ne kadar ispatlarsanız polis teşkilatı da o kadar hırslanıyor ve peşinize düşüyor. Polisten mi kaçayım, yoksa bu sokak serserileriyle mi kapışayım diye olayı fazla düşünmeden direk gaza basmak, sanırım oyunda yapılabilecek en mantıklı şey. Bir önceki oyuna göre, Most Wanted, ortamın daha fazla kararmasından ve polis amcaların oyuna daha fazla dahil edilmesinden başka çok fazla yenilik içermiyor aslında. Daha önce Midtown Madness'ta kullanılan ağır çekim özelliği de sayılı yenilikler arasında sayılabilir; bu özellik sayesinde keskin virajları daha kolay dönebileceksiniz. ■ EA


Polisler sizi durdurmak için yine barikat kuruyorlar.


Run Lola Run!!!


Hayır, arkama bakmak istemiyorum!




Most Wanted, PS2'nin grafik kapasitesini zorluyor.

YENİ PRENS

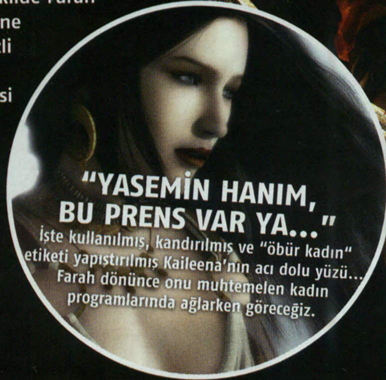
Beni aldatanın gözlerini oyarım!

FERRARI'DEN İNDİĞİNİZİ GÖRDÜK. SİZİN Mİ ACABA?

Bir kısım Playboylara özenen Prens, yeni macerasında iki kadın arasında ter dökecek gibi...



Her oyunda farklı bir hatuna gönlünü kaptıran Prens'in bu sefer başı dertte... Aralık ayında çıkması beklenen Prince of Persia'nın üçüncü bölümünde sürpriz bir şekilde Farah geri dönüyor. Peki şimdi ne olacak dersiniz? Prens gizli gizli hem ilk göz ağrısı Farah, hem de son favorisi Kaileena ile mi aşk yaşayacak; yoksa Televole muhabirlerine sarhoş yakalanıp, paçayı ele mi verecek? Hayırlısı neyse o olsun diyor, Prens'in bu iki fettan Arap kadınının hışmına uğramamasını diliyoruz. ■ EA



"YASEMİN HANIM, BU PRENS VAR YA..."
İşte kullanılmış, kandırılmış ve "öbür kadın" etiketi yapıştırılmış Kaileena'nın acı dolu yüzü... Farah dönünce onu muhtemelen kadın programlarında ağlarken göreceğiz.

AYDINLIK TARAF

■ **PES! PES! PES!**
PES5'in de çıkmasıyla, bu ay da PES akımı tüm hızı ve heyecanıyla devam etti. Durmaksızın yapılan maçlar sonucu gözler kızardı, saç-baş dağıldı. Fırat'ın yenilmezliği ise bir türlü aşılamadı.

■ **RİZE TURİST ÇAYI**
Çay içmekten dergi tayfasının kanındaki çay oranı yasal olarak olması gereken oranı aşsa da, bu eyleme devam edildi.

■ **CAN BOĞAZDAN GEÇER**
Hasan, dergi çıkar çıkmaz herkese yemek ısmarlayacağını kamuoyuna duyurdu.

■ **KAPAK**
Derginin bu sayıdaki kapağının ne olacağı son ana kadar sır gibi saklandı.



IŞIN KILICI

■ **YAZI TESLİM TARİHİ**
Birkaç yazarın yazısını geç vermesiyle çileden çıkan Fırat, PES'te daha acımasızca oynamaya başladı, çevreye dehşet saçtı.

■ **PSP**
Dergiye teste gelen PSP'yi incelemek için uzun kuyruklar oluşturan dergi yazarları/editörleri, çıkan arbedede birbirlerini ezdiler.

■ **TUNA'NIN SONU**
Sayfalarca yazı yazmaktan yazıya dönüşen Tuna, hayatını sayfa 51'de bir inceleme yazısı olarak sürdürüyor.

■ **FİLM OYUNLARI**
Listeler'de ilk dördü ele geçiren film oyunlarını güvenlik güçleri güçlükle kontrol altına aldı. Çıkan çatışmada bir Fantastic 4 ve bir Madagascar hayatını kaybetti.

KARANLIK TARAF

KABABANGAAA!



8 Kasım'da nostaljinin dibine vurmaya hazır olun... Konami, sabah ezanıyla kalkıp izlediğimiz bu unutulmaz çizgi-filmin yeni oyunu olan Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare ile bizi çocukluk dönemimize geri yollayacak. Oyundan birkaç ufak yenilik dışında fazla bir şey beklememek gerek. Bu arada, yeni nesil için üzgünüz; onlar ançuezli pizzanın ne kadar önemli bir yiyecek olduğunun hiçbir zaman farkına varamayacaklar. ■ EA





klasik olabilir

YARIŞIRKEN ARACA BİNMEK Mİ? BOŞ VERİN!

SPINOUT

Yapım: Icon
Dağıtım: Icon Games
Çıkış tarihi: Belli değil



Aman topunuza sahip çıkın, düsmesin!



Amerika'nın en büyük kanyonunda gerçeklesen en acayip yarış...

ELİMİZDEKİ BİLGİLERE GÖRE...

... Oyunumuz biraz garip. Garip, çünkü topları itmemiz gerekiyor. Topları itmemiz gerekiyor, çünkü onları itmemiz isteniyor. İtiyoruz, çünkü... Eee, bu konuda yapımcılar bir şey açıklamamış, yayınımıza kısa bir ara veriyoruz.

Spinout'u şu şekilde tasavvur ("tasavvur", çünkü Tuna 1815 ila 1859 yılları arasında yaşamıştır - FA) edebilirsiniz: Monkey Ball'un WipEout'la buluşması. Yani bir yandan Xorb adı verilen topları iteliyoruz, bir yandan da yarışıyoruz. Yarışırken artistik hareketler yapmak, bu hareketlerin sonucunda ekstra hıza kavuşmak bizim elimizde olacak.

Spinout'ta 54 bölüm bulunacak. Bu 54 bölüm de tam altı farklı tema taşıyan alana yayılıyor. Hep aynı toplarla ilerlemeyelim diye bir modifikasyon olayı da eklenmiş oyuna. Buna göre toplarımızla tam iki milyon farklı kombinasyon yaratabiliyoruz. Değişen sadece topun görüntüsü mü olacak, yoksa görüntüyle birlikte özelliği de mi değişecek, onu ilerleyen zamanlarda öğrenebileceğiz.



Silahlarınızla nasıl hedef alacağınız simdilik belirsiz.

HEYECANLI MIYIZ?

International Snooker Championship'in yapımcısı olduğu için Icon Games'in top konusundaki başarısını biliyoruz ve Spinout'ta sorun yaşayacağımızı sanmıyoruz. Yine de şu an için her şey çok belirsiz. Ortada son derece garip bir yarış oyunu var ve neyle karşılaşacağımız da tam olarak belli değil. PS2 ve PSP için piyasaya sürülecek olan oyunun PSP versiyonunda Wi-Fi ile çok oyunculu mod da yer alacak. **TŞ**

BASKIYI DURDURUN!



DÜNYAYI PARÇALAYIN!

Rampage: Total Destruction
ile daha fazla hasar...



Midway şehrimizi yerle bir etmeye kararlı olacak ki, Rampage'i yeniden çıkarmaya hazırlanıyor. Yeni yıkımın ismi Rampage: Total Destruction. Piyasaya çıkış tarihiyse gelecek yılın herhangi bir ayı. Seçeceğimiz goril, sürüngen veya kurt adamla şehri baştan aşağı yıkacak, bize direnen masum insanları yiyerek enerjimizi tazeleyeceğiz. Tanklar ve türevi zırhlı araçlar da bize karşı gelecek, onları da elimizin tersiyle ortadan kaldıracağız. Eğer bu sistem doğru işlerse (ki basit bir sistem; yıka ve çık), çok eğlenebiliriz. TŞ



-Eröööl! Evladım dağıtma ortalığı, daha yeni topladım bak! -Tamam anneee!





ROCKSTAR'I KİMSE SEVMİYOR!

Rockstar, GTA ile ilgili davalarla yeterince uğraşmamış gibi, yeni oyunu Bully nedeniyle –daha oyun çıkmadan– saldırılara maruz kaldı. Peaceoholics isimli bir grup, Rockstar'ın New York ofisinde oyun hakkında isteklerini dile getirirken, bir kısım medya da çocukların bu oyunu oynayıp kötü yönde etkileneceklerinden endişeleniyor. Bully her ne kadar 18+ uyarısıyla çıkacak olsa da, Rockstar'a karşı yapılan saldırıların sonu gelecek gibi gözükmüyor.

AMERİKAN ORDUSU GAMEPAD PİYASASINI COŞTURDU

Bazen garip gazetelerde, garip manşetler olur ya, bu da onlardan işte. Amerikan Ordusu'ndan gelen bir rapora göre (nasıl bir raporsa bu da), Afganistan'da Qalat'ta tek oyun ve donanımını satan dükkanda PS2'den çok, PS2 gamepad'inin satıldığı ortaya çıkmış. Bunun nedeni: A) Gamepad'lerden silah parçası üretiliyor, B) Amerikan askerleri gamepad kullanmayı bilmiyor, C) Böyle haber olmaz olsun!

GODFATHER'DA MARLON BRANDO GİZEMİ

Daha önce yapılan bir açıklamaya göre, Marlon Brando'nun sesi EA'nın geliştirdiği The Godfather'da yer almayacaktı, fakat bunu artık unutabilirsiniz. Elimizdeki yeni bilgilere göre, Marlon Brando'nun zamanında kaydedilen her türlü repliği bulunacak, EA tarafından ayrıştırılacak ve Brando'nun sesine benzer bir sesle birleştirilerek The Godfather'a boca edilecek.



GÜREŞTE SON NOKTA!

SİMDİYE DEK YAPILAN EN "YARAMAZ" GÜREŞ OYUNU!

SmackDown! Vs. Raw: ARTIK HERKES ÇIPLAK!

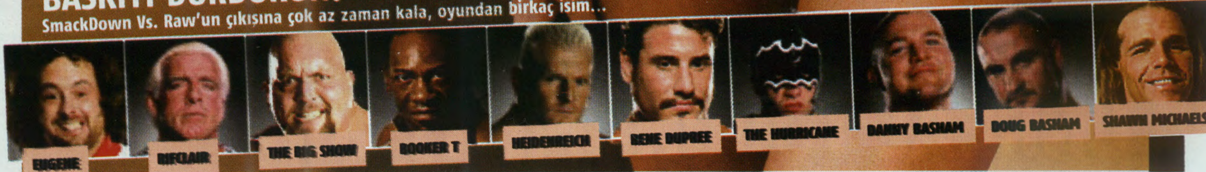
Bir güreş oyunundan daha fazla şey bekleyenlere müjde (ki biz bu girişe "80'li Yıllar Reklam Konsepti" diyoruz – FA). Artık, güreşçinizi istediğiniz gibi giydirebileceksiniz (hizmetçi, hemşire vs). Hayır, aşağıdaki güreşçilerden bahsetmiyoruz! Yanda görmüş olduğunuz ölçülerdeki kızlar, SmackDown! Vs. Raw'da seçilebilir olacak. Ve onların dış görünüşlerini istediğimiz gibi değiştirebileceğiz. Popüler bir yaklaşım olsa da, oyun iyi olduktan sonra sorun yok.

Bu özellikten sonra sıradan bir hale gelse de, yeni SmackDown'da Buried Alive isminde bir maçın da olacağı belirtildi. Burada rakibimizi bir tabuta sokacağız ve toprakla üstünü örteceğiz; itiraz ettiklerinde ise kürekle kafalarına kafalarına vuracağız. Biraz vahşi, biraz anlamsız, ama eğlenceli gibi gözüküyor.

Yapımcı Yuke'un diğer yeniliğiyse Bar Brawl modu. Ancak bu mod hakkında şimdilik pek bilgi verilmiyor. Yeni oyunda ayrıca tamamıyla modifiye edilebilen üç boyutlu soyunma odaları ve geliştirilmiş bir "create-an-entrance" (güreşçilerin ringe çıkarken yaptıkları şov hareketlerini değiştirebildiğiniz bir bölüm) bölümü bulunacak. Ne var ki bu yenilikler için Kasım ayına kadar beklememiz gerekiyor. ■ TS

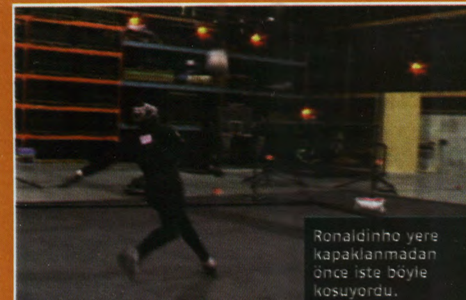
BASKIYI DURDURUN!

SmackDown Vs. Raw'un çıkışına çok az zaman kala, oyundan birkaç isim...



RONALDINHO YİNE SOKAKTA!

FIFA Street dönüyor. Ve yeni ismini asla tahmin edemezsiniz...



Ronaldinho yere kapaklanmadan önce işte böyle koşuyordu.

EA tarafından basına sızdırılan (olaya gizem katmak için) bir fragman, FIFA Street 2'nin yapım aşamasında olduğunu bize kanıtladı. İçinde Ronaldinho'nun bulunduğu video, tipik bir EA devam oyununu resmediyordu; yeni hareketler, yeni karakterler ve daha az orijinallik.

Fragmanda Ronaldinho'nun ve diğer futbolcuların "motion capture" aşamasındaki görüntüleri bulunuyor ve haliyle, herkes streç giysiler içinde. Artistik hareketler sergileyen futbolcular, kafalarının da çalıştıklarını belli etmek istercesine, şöyle bir cümle kuruyorlar: "Futbolu basketbola benzetebilirsiniz; onlar bu işi elleriyle yapıyorlar, bizse ayaklarımızla." Çok zekice, değil mi? ■ TS



PS3 patlaması

VE PC ÖLDÜ...

PC'deki en iyi oyunlar, PS3'te daha güzel görünecek.

UNREAL TOURNAMENT 2007

Bir ara Unreal Tournament'ı iyi oynardım, öyle bir şey hatırlıyorum. Sonra PC'min gücü yetmedi, devamını getiremedim. O sinirle de zaten konsollara dadandım; çok da iyi etmişim. Şekilde de görüleceği üzere Unreal da aynı hissi paylaşıyor benimle ve o da konsollara geçiş yapıyor. Sayfada gördüğünüz her grafik parçasının oyun içi görüntüsü olduğunu belirterek başlıyorum basın toplantıma. Oyunun 2007 versiyonunda, özellikle online alanda başarı hedefleniyor ve PS3 bu konuda çoktan hazır. Bir bölümde çeşitli noktaları kontrol altına alacağımız ve aynı şeyi karşı takımın da yapacağı Domination, herkesin birbirini yok etmeye çalıştığı Deathmatch modu derken, dijital bir savaş makinesine dönüşeceğiz. Unreal Engine 3 desteği sayesinde mükemmel bir görselliğe sahip olan UT 2007, FPS oyunlarının en iddialı ismi olmaya aday. ■ TŞ







BLACK & WHITE 2

Bir tanrıyı yönettiğimiz Black & White, birkaç yıl önce, yalnızca PC için hazırlanmıştı ve o dönemde oyunu PSOne'a uyarlama gibi bir plan da vardı, fakat PSOne'ın miladını doldurmasıyla bu plan da suya düştü. Ardından bir konsol devrimi yaşadık. Ve şimdi, Black & White 2, PS3 için hazırlık aşamasında; kötü veya iyi arasında seçim yaparak şehirler kuracak, evcil hayvanlarımızla dünyayı PS3 gücüyle yöneteceğiz.

PREY

Yapımcı firmadan henüz resmi bir açıklama gelmedi, ama Prey PS3'ün gücünün sonuna kadar kullanılabileceği bir oyun. Sıradan bir Amerikalı olduğunuzu ve bir gün kaçırıldığınızı, sonra kendinizi yaşayan bir uzay gemisinde bulduğunuzu hayal edin. Ortalıktaki aç yaratıklar da cabası. Prey'in PS3'ün hit oyunlarından biri olması olası. Ya da... Bu oyunu oynamak istiyoruz!



ARTI PS3 İÇİN HAZIRLANAN DİĞER OYUNLAR...

PROJECT ZERO

Tecmo dedi ki, "Biz oyuncuları sevmiyoruz ve onları korkudan tir tir titretmek istiyoruz. Bunun için de Project Zero'yu olabildiğince gerçekçi yapıp onları sonsuz karanlığa (?) sürükleyeceğiz, elimizden geleni ardımıza koymayacağız!"



LAIR

Diğer bir PS3 oyunu da Lair... Oyunda -kısaca- ejderhalarla karşı karşıya kalacağız. Ve bu ekran görüntüsünün oyun içinden alınmış olduğunu söylüyor Factor 5. Maalesef daha fazlasını bilmiyoruz; şu spot ışığını çeker misiniz yüzümüzden?!



NINJA GAIDEN 2

Microsoft'un ele geçirdiği Ninja Gaiden, büyük bir ihtimalle PS3'e çıkabilir. Çıkarsa da tek dileğimiz, oyunun daha da zorlaşmaması olacaktır. Zira bu oyunu oynayıp da başarılı olan biriyle tanışmadım şimdiye kadar. Tanışacağımı da sanmıyorum.



PS3 HAKKINDA BİLMEDİĞİNİZ DÖRT ŞEY...

ESKİ PS2 GAMEPAD'LERİNİ VE KARTLARINI ATIYORUZ...

PS3'ün bir uzay gemisinden yanlışlıkla düşmesi yüzünden, maalesef eski neyimiz var, neyimiz yok kaldırıp atıyoruz; ne PSOne, ne de PS2 Memory Card'ları PS3'le uyumlu. Niye mi? Çünkü PS3'te Memory Card takılacak bir bölüm yok. Aynı şekilde Dual Shock'larımızı da atıyoruz, çünkü onları da takabileceğimiz bir giriş yok. Eğer geriye kalan kontrol cihazlarınız USB değilse, onlara da elveda deme vakti yaklaşıyor.



ŞU ANDA BİRİLERİ OYNUYOR... MU?

E3'te gösterilen her PS3 oyunu birer videodan ibaretti ve çalışan bir PS3'ün izine rastlanamamıştı. TGS 2005'te, yapımı tamamlanmış olan, çalışan bir PS3'ün karşımıza çıkarılacağını umuyorduk, fakat bu da olmadı. Ancak yakın gelecekte büyük bir şov olursa, o zaman PS3'ü çalışır halde göreceğiz. Umarız...

DİKKAT! PAHALI OLABİLİR...

Söz konusu olan gelecekten gelen bir cihaz. Bunun nakliyesi ve transferi var; bu yüzden Sony biraz yüksek bir fiyat biçebilir PS3'e. Yani şimdiden kenara 400-500$ koyun siz. Efendim? Türkiye'de mi yaşıyoruz? Doğru. O zaman, kaba bir hesapla... Tamam; 700-800$ atın köşeye. En azından, Avrupa çıkışı gerçekleşene kadar ülkemizde biçilen fiyat buna yakın olacaktır.

OYUNLAR TAHMİNİMİZDEN HIZLI YÜKLENEBİLİR...

DVD'nin pabucunu dama atan (şahane bir deyimdir bu da) Blu-ray disk formatı, PS3 çıkmadan önce hız açısından ikiye katlanabilir. Şu anda saniyede 36MB veri transferine izin veren Blu-ray sürücülerdeki bir sonraki aşama olan 2X hıza (yani saniyede 72MB transfer) bu bahar kavuşulacak ve büyük ihtimalle, PS3'ün sürücüsü de bu hızda olacak.





TOPU EA DÖNDÜRÜYOR

SDünyayı ele geçirmeye hazırlanan EA, bu planına We Love Katamari'yi de ekliyor. Oyun EA damgasıyla bu ay piyasada olacak ve yine topumuzla önümüze gelen her türlü eşyayı, insanı, binayı... Toplayacağız.

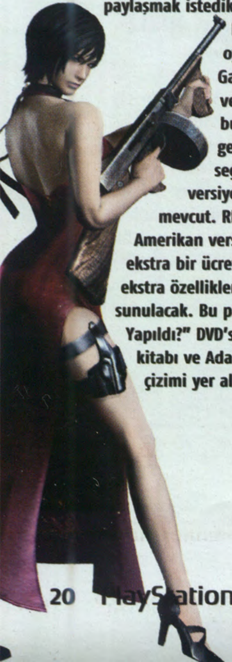


CANLI GİBİ

Codemasters, yeni menajerlik oyunu LMA Manager 2006 için hazırlanan "3D Match Engine"i tanıttı. Diğer menajerlik oyunlarının aksine, LMA'da maçları üç boyutlu olarak izleyebileceğiz, hatta oyuncuların mimikleri bile görülebilecek. İyi bir karar gibi geliyor; bakalım uygulaması neye benzeyecek...

SONUÇTAN ÖNCE SON GELİŞMELER

Elimize iki adet, çok önemli Resident Evil 4 bilgisi geçti ve bu bilgileri sizle paylaşmak istedik (aniden). Buna göre, oyunun GameCube versiyonunda bulunmayan geniş ekran seçeneği PS2 versiyonunda mevcut. RE4'ün Amerikan versiyonu ise, ekstra bir ücret karşılığında ekstra özelliklerle satışa sunulacak. Bu pakette "Nasıl Yapıldı?" DVD'si, RE Art kitabı ve Ada'nın özel bir çizimi yer alacak.



SAKLANACAK YER YOK!



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Tokyo Game Show 2005'te herkesin aklını başından aldı.



Bazılarımız MGS3: Snake Eater'ı bile oynamadı, ama herkesin gözü sadece PS3 için hazırlanan MGS4'te. TGS 2005'te oyun içi görüntülerinden oluşan bir video yayımlayan Kojima Productions, hemen ardından oyun hakkında birkaç bilgi vermeyi de ihmal etmedi. Gerçi kimsenin o videodan sonra aklı yerinde değildi.

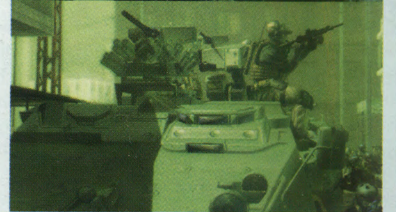
Kojima, ilk üç oyunda sırasıyla; gen, bellek ve sahne temalarının işlendiğini, dördüncü oyundaysa "his" temasının ön plana çıkacağını açıkladı. Yani senaryo sırasında savaş alanındaki karakterlerin hisleri bize aynı şekilde yansıtılacak ve bu temayı taşıyan daha derin öğeler de oyunda yer alacak.

Demoda görülen "Moonlight" adındaki mech'ler hakkında Kojima, "Onlar yapay zekayla ilerleyen güçlü ve hızlı robotlar ve Snake ayaklarına ateş ederse -ki bu iyi bir nişancılık yeteneği gerektirecek- birkaç vuruşta yere inecekler" açıklamasını yaptı. Bunun yanında silahların modifiye edilebileceği, bir silaha birçok farklı parça takılarak oyuncunun isteğine göre şekil alabileceği de tanıtımda söylenenler arasındaydı.

Son olarak Kojima, PS3'ün gücünden yararlanarak oyunu bir film gerçekçiliğinde yapabileceklerini, ama MGS'nin ruhunu devam ettirmek adına bu gerçekçilikten uzak duracaklarını söyledi, herkesi şaşkına çevirdi ve arkasını dönüp karanlıkta kayboldu. ■ TŞ







4 KİŞİYE SORDUK...

MGS4'ün demosunu izleyince ne hissettiler? Mükemmel grafikler onlarda nasıl bir etkiye yol açtı? Sabırsızlıklarını gizleyebildiler mi? Hepsinin yanıtı aşağıda...

FIRAT
"Uzun süredir böyle bir şey görmemiştim. Şimdi gördüm ve çok mutluyum. O değil de, konu neydi ya?" (Tam tashih yaparken sorduk, böyle oldu.)

HASAN
"Metal Gear Solid 4... Evet... Hmm... Metal ve... Solid. Anlıyorum. Güzel olmalı. Değil mi?" (Onun kafası her zaman biraz karışıktır.)

VOLKAN
"Hemen gelmesin! Ne zaman çıkacaktı bu?! Daha oynamam gereken çok oyun var!" (Konsollardaki her oyunu oynadığından şüpheleniyoruz.)

TUNA
"Önceki üç oyunu büyük bir başarıyla oynamış biri olarak, dördüncü oyunun da hakkını vereceğimi düşünüyorum." (Çok ukala, bir daha soru sormayacağız.)

kahin

FAL BAKMA 5 YTL, TAROT 10 YTL, OYUN TAHMİNİ 12 YTL...



Çok eskiden beri kafamı kurcalayan bir sorunum var: Günden güne sayısı hızla artan oyunlar arasından seçim yapmakta zorluk çekiyorum. Siz de aynı sorundan muzdarip olabilirsiniz ki düşününce bu çok doğal bir durum. "Keşke tüm zamanımı oyunlara ayırabilseydim" diye düşünürüm yıllardan beri. Hesap yapmaya gerek yok; onca oyunu gözden geçirmek için bile sonsuz zaman gerek insana.

Yeni oyunlar da en az eski oyunlar kadar, hatta bazıları eskiyi aratmayacak kadar güzel. Ama benim gibi görmüş geçirmiş bir oyuncu eskilerde tutuklu kalabiliyor işte. Bu sadece bana özgü bir durum da değil, biliyorum, hepimizin başına er ya da geç geliyor.

Bazen de kendime kızıyorum. Başkaları uğraşsın didinsin, bir şeyler üretsin; sen oturduğun yerden pişkin pişkin oyna, eleştir. Böyle anlarda kendimi programcılığa adayıp kodların arasında kaybolup gitmek istiyorum, ta ki bir şeyler üretmeyi başarana kadar. Belki sırf bu yüzden eskisi kadar oynamaz oldum. Çoğu zaman şevkim yok, elime gamepad'i alıp saatlerce ekran başında parmak tepiştirmeye.

Ve bazen de bir evin salonunda; yıllanmış bir kanepenin üzerinde, yıllanmış bir dostla, yıllanmış bir futbol oyununu saatlerce oynarken buluyorum kendimi. Küçücük bir velet gibi... "Saatlerce gol yesem", diyorum, "Yeter ki geçmesin zaman..."

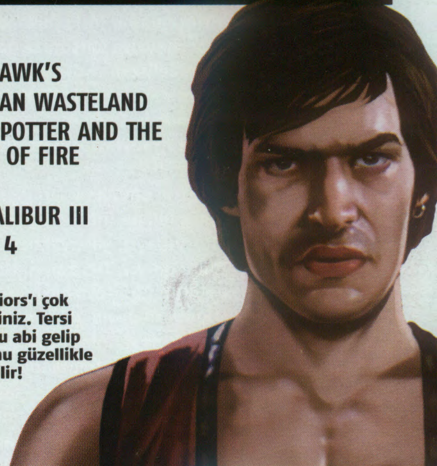
Hasan Başaran

Hasan Başaran
habasaran@ps2dergisi.com

KING KONG

KOCA MAYMUN OLDU, HALA BİT KADAR KIZIN PEŞİNDE KOŞUYOR. N'OLACAK BU KİNG KONG'UN HALİ?

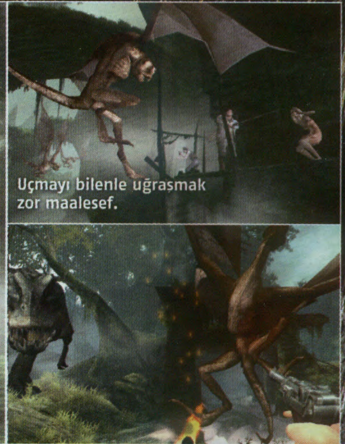
22



The Warriors'ı çok seveceksiniz. Tersi olursa, bu abi gelip size oyunu güzellikle sevdirebilir!


Dev bir goril olarak Skull Island'ı yönetiyor olabilirsiniz, ama bu rezil dinozorlar yine de etrafınızda vızıldayacak.


"Hmm, görünüşe bakılırsa azı dişiniz çürümüş; ben hemen çekerim!"


Uçmayı bilenle uğraşmak zor maalesef.




Oyun zaman zaman Jurassic Park'ı hatırlatıyor.



DAĞITIM UBISOFT | YAPIM UBISOFT MONTPELIER | WEB SİTESİ WWW.KINGKONGGAME.COM

KING KONG

HERKES ONUN ÖNÜNDE DİZ ÇÖKECEK...

Bir düşünün, King Kong nasıl dev bir goril olabiliyor? Tamam, bunu geçelim; olayın fantastik yönü bu ne de olsa. Peki neden King Kong gidiyor da Ann Darrow ismindeki, normal boyutlardaki bir kadına aşık oluyor? Hayvanat bahçesindeki bir goril, gidip de dişi bir fareye tutuluyor mu? Ya da minik bir sincapla bir ilişki düşündüğü olmuş mu? İşte sevgili okurlar, hayatın karşımıza neler çıkaracağı hiçbir zaman belli olmuyor. Daha dün King Kong sizin için son derece anlamlı bir filmken, sayemde büyük bir saçmalığa dönüştü. Değil mi? Kendi kendime konuşuyorum ve siz çoktan sayfayı kapattınız... Anladım.

İlk bakışta, Jack Driscoll olarak oynadığımız mekanlar korkutucu görünüyor (hızla değiştirelim konuyu); ormanın ortasındayız, yapayalnızız ve çevremiz aç dinozorlarla dolu... FPS kamerasından kontrol ettiğimiz Jack -tahmininizin aksine- elinde roket atarla ya da plazma silahıyla yol almıyor. Tersine, o savunmasız bir birey. Çevreyi dolaşmaya başladığınız anda anlayacaksınız ki, dikkatli olmazsanız o yaratıkları asla geçemezsiniz. Dolayısıyla gizlenmeyi, sessizce hareket etmeyi öğrenmediğiniz sürece sevimli bir yem olmaktan ileri gidemezsiniz. Gizlenmenin yanında yaratıkları savuşturmanın bir yolu da onları birbirlerine

GERÇEK KAHRAMANLARLA TANIŞMAYA HAZIR MISINIZ?

Aşağıda gördüğünüz karakterlerin seslendirmelerini gerçek film oyuncuları yapıyor.



NAOMI WATTS
Filmdeki ismi: Ann Darrow
Mesleği: Oyuncu
Geleceği: The Ring'teki paranoyak tavrından ve 21 Grams'deki bunalım halinden, King Kong'un sevgilisi olduktan sonra kurtulacağını umuyoruz.



ADRIEN BRODY
Filmdeki ismi: Jack Driscoll
Mesleği: Yazar (oyundaki karakteriniz)
Geleceği: Piyanist ile ölümün eşiğinde olan bir Yahudi'yi oynadı, burada da King Kong'la uğraşacak; anlaşılan, hiç yüzü gülmeyecek.



JACK BLACK
Filmdeki ismi: Carl Denham
Mesleği: Film yapımcısı
Geleceği: School of Rock'ta garip bir öğretmeni canlandırıyordu. Şimdi de başı belada bir film yapımcısı.



ANDY SERKIS
Filmdeki ismi: King Kong
Mesleği: Maymun(luk)
Geleceği: Yüzüklerin Efendisi'ndeki Gollum, burada King Kong olarak karşımıza çıkıyor. Kim bilir, yarın ne olacak ("Harry Potter" derim)...



Brontosaurus'ların arasında gezerken dikkat edin de, ezilmeyin.

düşürmek. Bu işlem için bir mızrak ve bası boş bir sürüngen yeterli; mızrağı sürüngene saplıyoruz ve yaratıkların ortasına atıyoruz, önlerine düşen hazır yemek için birbirlerine giren yırtıcılar artık bizim için bir tehlike olmaktan çıkıyor, biz de keyifle yanlarından geçip gidiyoruz.

FİLMDEN, OYUNA

Çok yakında (hatta şu anda) beyaz perdede yepyeni bir King Kong'la karşılaşmış olacağız. Şayet ki, filmden önce oyunu oynamış olursanız (birisi bana filmin ülkemize giriş tarihini vermeli, derhal), oyunda yer alan birçok sahnenin filmden birebir olarak alındığını bilmenizde yarar var. Mesela, gözünüzü açtığınız anda kendinizi dev Brontosaurus'ların arasında buluyorsunuz ve bu sahne daha önceden hazırlanmış, öylesine eklenmiş bir bölüm de değil üstelik. Elinizdeki mızrağı ateşe verip, sürüden bir dinozora attığınızda tüm sürü korkudan paniğe kapılıyor, koşarak ufukta kayboluyor. Bir diğer sahnede ise, Ann, Kong'tan kurtulduktan sonra yırtıcı hayvanların tuzağına düşüyor. Burada elinizdeki Thompson'la Ann'e hücum eden yaratıkları yok etmeli ve onu sağ tutmaya çalışmalısınız. Hatta arada Ann eline bir mızrak geçirip, en yakındaki sürüngene saplıyıveriyor. Böylece onu daha da çok seviyoruz, bağrımıza basıyoruz.

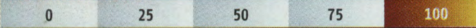
Şimdi soracaksınız "King Kong nerede?" diye. Haklısınız, onu da oyunda yöneteceğiz. King Kong'un bölümleri daha çok dev ölçekli dövüşlerden oluşuyor. Ancak demo versiyonunda tuşları yumruklamaktan başka bir şey yapamayınca sahsen üzüldüm, kırıldım, rencide oldum. Oysa King Kong'un zekasının ön plana çıkarılmasını dilerdim. Neyse ki büyük ormanlar ve bir ağaçtan diğerine zıplayan (ölçek sorunu varmış gibi geliyor) bir King Kong'u yönetmek yeterince eğlenceli. Bu bölümler yatay düzlemin yanında, dikey düzlemde de olabildiğince büyük. Bir kanyondan aşağı düşmek, şelaleden manzarayı izlemek, herkesi memnun edecek (şiir gibi konuşurum yeri gelince).

Merak edilen New York bölümleri hakkında herhangi bir bilgi yayınlanmadı, ancak oyunun çıkışına çok zaman var. Beklemedeyiz. ■ TŞ

kahin PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

King Kong, filmle paralel olsa da; orijinal sahneleri, detayları ve grafikleriyle de herkesin yüzünü güldüreceğe benziyor. Kontrol açısından ise çok fazla sorun yaşamayacağız gibi...

NE KADAR SICAK?



0	25	50	75	100

BU AY

DAĞITIM ACTIVISION | YAPIM NEVERSOFT
WEB SİTESİ WWW.ACTIVISION.COM

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

BİNLERCE YENİ HAREKETLE YEPYENİ BİR MACERA...

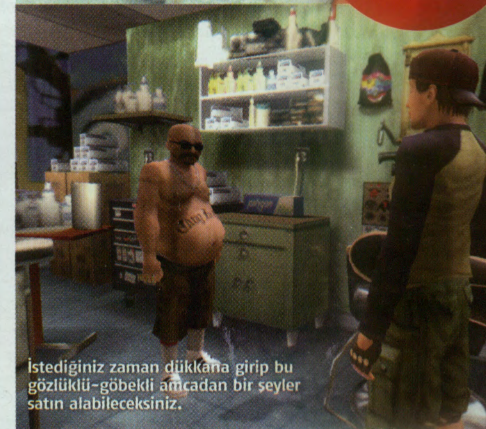


Yeni oyunda bisikletler de en az kaykaylar kadar büyük önem taşıyor.

Tam yedi etti, ama hala sıkılmadık bu oyundan. Zaten sıkılmamız için bir neden de yok. Her yeni THPS oyunu, yeni bir heyecan, yeni uykusuz geceler demektir. American Wasteland'de de kural değişmiyor. Eklenen bisikletlerle, serinin diğer oyunlarının garip araçları rafa kaldırılıyor ve en az kaykaylar kadar detaylı bir oynanış bisikletlere de aktarılıyor.

Los Angeles şehri baştan aşağı inşa edilerek oyuna aktarılmış durumda ve bir ucundan diğer ucuna giderken tek bir yükleme ekranı bile yok. Bisikletlerle büyük kombolar yapılabildiği gibi, koşma işine de yenilikler getirilmiş; bir duvara koşup, duvardan salto atıp havada kaykayınızı bırakmak ve yeniden tutmak gibi birçok yeni hareket oyunda yer alıyor. ■ TŞ

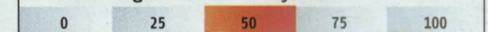




İstediğiniz zaman dükkana girip bu gözlüklü-göbekli amcadan bir şeyler satın alabileceksiniz.

NE KADAR SICAK?

Her zamanki gibi merakla bekliyoruz.



0	25	50	75	100

DAĞITIM ELECTRONIC ARTS | YAPIM MAXIS | WEB SİTESİ THESIMS2.EA.COM

THE SIMS 2

GÖZLERİMİZ YOLLARDA KALDI...




Bu bir oyun olabilir, ama Simler de oyun oynayabilir, değil mi?



Bu biraz rüküş olmuş, ama şurasından biraz kesersem...



Evdeki bilgisayarımın The Sims 2'yi kaldırmadığı gün, beklemeye başladığım andı benim için. Elimde CD ile ümitsizce arkadaşlarımın bilgisayarlarında denedim oynamayı. Evet, birkaç yerde oynayabildim, ama o bilgisayarların da donanımları yetersiz kaldığı için Simciklerim banyodan yatak odalarına ancak yarım saatte gidebiliyorlardı. Oyunun PS2 versiyonunu beklemekten başka çarem yoktu. Ve Maxis, duruma el koydu.

ABUR CUBUR

Oyunun PS2 versiyonunda karakter yaratma ve yemek yapma konusundaki çeşitlilik epey artırılmış. Öyle ki, Sim'inizi giydirirken saatlerinizi harcayabilirsiniz; çünkü yapabileceğiniz kıyafet kombinasyonlarının sayısı almış başını gitmiş. Yüzlerce farklı t-shirt, pantolon ve kozmetik ürünle yaratabileceğiniz binbir çeşit surat/saç şekli... Karakter yaratma ekranında geçirdiğiniz zaman boşa gitmiyor tabii ki; bu sayede gerçek kimliğinizi oyunda kullanma şansını yakalıyorsunuz.

PC'de Sim'inize ne kadar aşçılık üzerine kitap okutup bu konuda çalıştırırsanız, yaptığı yemek çeşidi o kadar artıyordu. Ancak sonuçta aşçılıkta en üst mertebeye yükselmiş bir Sim bile en fazla 10 çeşit yemek pişirebiliyordu. PS2 versiyonunda ise yüzlerce malzemeyi karıştırarak, çok daha fazla çeşitte yemek pişirmek ve yeni yemekler denemek mümkün olacak. Hatta tüm bu malzemelerin size ne kadar enerji verdiği, sizi ne kadar doyurduğu da bir tablo ile görülebilecek. Hatta ve hatta, artık bahçenizde; domates, biber, salatalık yetiştirebilecek; tavuk besleyip her gün taze köy yumurtası yiyebileceksiniz. Şaka değil..

YENİLİK ÜSTÜNE YENİLİK

PC'deki The Sims 2'nin bir başka sinir bozucu özelliği de yaşanılan yerleşim yerlerinin ve burada yaşayan karakterlerin çok az sayıda olmasıydı. Eklenen 16 farklı yerleşim yeri ve çok sayıda yeni karakter ile bu sorunun da aşılacağı kesin.

Simleri yaratırken seçtiğimiz "Aspiration", yani "Amaç" seçeneği yine aynı şekilde işleyecek, ancak amaç ibresini yükseltmenizi ya da düşürmenizi sağlayan hareketlerin sayısı da 250'ye çıkarılmış.
Köklü yeniliklerden bir diğeri de serbest oynanışa ek olarak sunulan "Story Mode", yani senaryo modu. Bu modda Sim'iniz bir ev dolusu insanla yaşayıp onlar ile anlaşmak zorunda kalabilir ya da kısıtlı bir bütçeyle yaşayıp kariyerinde belirli bir noktaya ulaşması gerekebilir. Her türlü durumda diğer insanlarla olan ilişkileriniz ve amaç ibrenizi etkileyen hareketler, hayatınızın iyiye ya da kötüye gitmesine neden olabilir.

OYUN MU?

Hiç oyun oynamayan birine tüm bunları anlatsam, eminim ki "Gerçek hayattan ne farkı var ki?" diyerek beyninin ne kadar bulandığını gösterecektir. Ya artık kimse gerçek hayatta yaşamak istemezse? Ya The Sims 2 oynayan gençlerimiz sokağa çıkmaktan vazgeçerlerse? Ya bizler biz değilsek, aslında The Sims'in içindeki karakterlersek? Hayııııırrrrrrr!!! ■ EA

kahin | PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR

OYNARKEN hep hayali kurulan özelliklerin eklenmesi ve PS2'deki zevksiz oynanışın düzeltilmesi ile The Sims 2, PC'den sonra konsol tarihinin de en çok oynanan oyunu olmaya aday.

NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100


Hayır, en iyi dostumuz kitap değil, uzaylılar.
-Dile benden ne dilersen...
-The Sims 4!

Bir polis için fazla değil mi?

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR yeni bilgiler

DAĞITIM ACTIVISION | YAPIM LUXOFLUX | WEBSİTESİ WWW.TRUECRIME2005.COM

TRUE CRIME: NEW YORK CITY



Kim elindeki bu silahla ona kafa tutabilir ki...

... Ama bu biraz cılız durmuş.

KIZDIRILMAYA GELMEYEN POLİS: MARCUS REED

Polislerin görevi nedir? Bizlerin can ve mal ya da mal ve can (sizin için hangisi öncelikliyse, o sıraya göre) güvenliğini korumak, küçükleri sevmek, büyükleri saymak, hayvanları büyütmek, bitkileri yeşertmek vs. Ama bakın Marcus Reed'e de, polis görün; adam ilk oyunda kızdığını pizza fırınına atıyordu, şimdi de yolda gözüne kestirdiği gariban bir vatandaşa saldırıp stres atıyor, yahut sokaklarda kocaman kocaman taramalı tüfeklerle oraya buraya ateş açıyor. Sadece tüfek mi? Beyefendi ayrıca roket atar, her çeşit bomba ve alev makinesi gibi, polisler için "yasak elma" olarak kabul edilen her tür silahı da kullanıyor çoluk çocuğun ortasında. Arkasını da sağlama almış, mahallesinin çetesi bütün silahlarını ve cephanesini temin ediyor Marcus'un. Kısacası, karşımızda çok asabi bir polis var ve bu polis New York'un altını üstüne getirmek için tamamıyla hazır. Peki ama, ne bu şiddet bu celal?

YÜREĞİNİN GÖTÜRDÜĞÜ YERE GİT

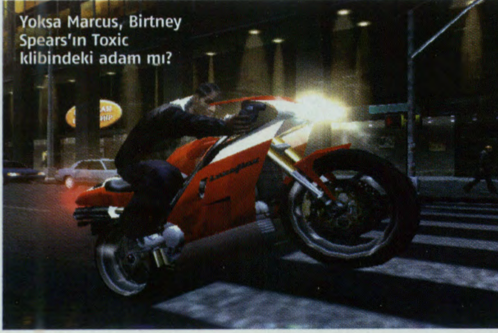
Marcus'un bir diğer dikkat çeken özelliği dövüş tekniklerinde usta olması. Elinde silah olmasa bile ya uzak doğu dövüş tekniklerini kendi tarzıyla harmanlayıp zenci Bruce Lee oluyor ya da etrafındaki bilimum mobilya, beyaz eşya ve yemek takımını silah olarak kullanarak düşmanını etkisiz hale getirebiliyor. Aslında bir polis için çok fazla niteliğe sahip olan Marcus kardeşimiz, istese işinde çok yükselebilir, ama onun derdi başka. Geçen oyunda olduğu gibi, çikolata renkli karakterimiz hala hunharca katledilen iş ortağının faillerini arıyor. New York gibi suçun ve suçlunun yuvası olan bir eyalette katilleri ararken önüne bir sürü iş çıkıyor tabii ki. Ancak oyunda dilerseniz suçlulara arka çıkabilir, ruhunuzu şeytana satabilirsiniz. Ama Leon'u hatırlayın... Kötü polisler hem Mathilda'nın küçük kardeşini, hem de Leon'u öldürmüştü. Marcus da Gary Oldman mı olsun yani? Neyse, oyunun Kasım'da çıkması bekleniyor. ■ EA

kahin PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

NEW YORK CITY bize her ne kadar GTA'yı hatırlatsa da; Marcus, CJ'den farklı. Ayrıca melek-şeytan ayrımı ve senaryonun yapılan seçimlere göre ilerlemesi de oyunu GTA'dan ayıracak gibi gözüküyor.

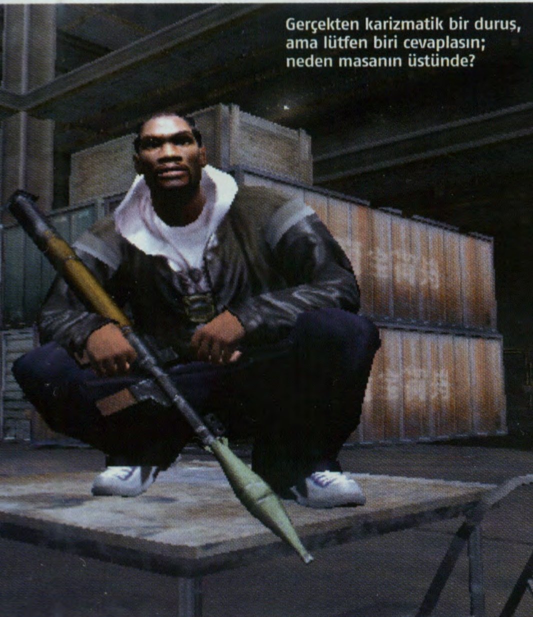
NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100


Yoksa Marcus, Birtney Spears'ın Toxic klibindeki adam mı?


MFÖ'den "Yalnızlık Ömür Boyu" isimli şarkıyı, şu anda New York'ta görevini yapmakta olan Marcus'a yolluyorum.


Silahınız yok mu? Sorun değil!


Gerçekten karizmatik bir duruş, ama lütfen biri cevaplasın; neden masanın üstünde?

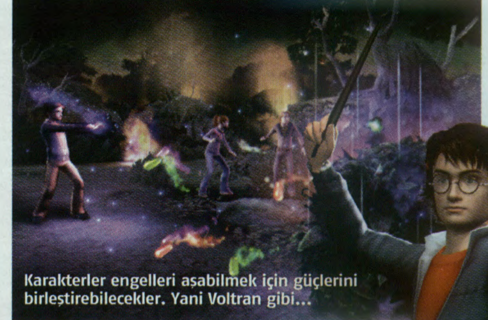


1 AY SONRA

DAĞITIM EA | YAPIM EA
WEBSİTESİ WWW.EAGAMES.CO.UK/HARRYPOTTER

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

BİRAZ BÜYÜ ALIR MIYDINIZ?


Karakterler engelleri asabilmek için güçlerini birleştirebilecekler. Yani Voltran gibi...

Tıpkı Kızılderililerin olduğu gibi Harry Potter'ın, yani gerçek ismi ile Hayri Pıtır'ın da Türk olduğunu daha önce haberlerden öğrenmiştik. Satışlarıyla rekor üstüne rekor kıran Harry Potter'ın kitap serisi, bir türlü bu başarıya yakışır bir oyuna sahip olamamıştı. Bu yüzden Electronic Arts'ın işi gerçekten zordu; çünkü bu sefer oyun, kitabın hayranlarını hayal kırıklığına uğratmamalıydı. Bunun için EA'in oyun ile ilgili sunduğu en büyük yenilik, oyunun kitaptaki üç ana karakter ile, aynı anda oynanabilme özelliği. Buna ek olarak, Harry ve arkadaşları Ron ile Hermione artık güçlerini birleştirebilecek, büyülerini ve kullandıkları objeleri paylaşabilecekler. Çocuklarımız büyülerini paylaşabilsinler diye geliştirilen yeni sistem sayesinde, eski oyunlara oranla çok daha basit joystick hareketleriyle sihirli değnekler sallanabilecek. Kasım ayında aynı isimdeki film ile çıkması beklenen oyunun Pıtır ailesine büyük sükse yaptırmasını umuyoruz. ■ EA





PlayStation 2 yeni bilgiler

NE KADAR SICAK?

Yalnızca üç karakterli oynanış ve yeni büyü sistemi...

0 | 25 | 50 | 75 | 100

Garip saç şekilleri, galiba Bonus'u birikmiş.

DAĞITIM ROCKSTAR GAMES | YAPIM ROCKSTAR TORONTO | WEB SİTESİ WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR yeni bilgiler

THE WARRIORS

BARIŞI SAVAŞTA KAZANANLARIN HİKAYESİ...

Eğer doğum tarihiniz 1965 dolaylarındaysa, The Warriors (Savaşçılar) adı size pek yabancı gelmiyor olmalı. Çünkü oyunumuz, aslında 1979 yılında çıkmış olan bir filmin resmi olarak lisansı alınmış ve çevrilmiş hali. Eee? Hmm, evet, haklısınız... Heyecanlanmadık! Çünkü çoğumuz o denli yaşlı değiliz. Zaten film de bir klasik değil. Şu saatten sonra da DVD'sini bulup izlemek gibi bir lüksümüz de yok. Neyse, iyi haberim şu: Rockstar, bu tür stratejik hatalar yapabilecek bir firma değil ve bu yüzden bu filmi sadece konsept olarak alıyor, filmin yalnızca üçte birini kullanıyor. Geri kalanı ise maceranın nasıl başladığını özetliyor. Kötü haberim ise; yaşınız 17 ve altı ise, büyük ihtimalle bu oyuna yaklaşamayacaksınız. Unutmayın ki bu bir Rockstar yapımı (GTA, Manhunt, Red Dead Revolver'a bakmanız yeterli)!!!

SEN! ÇIKIŞTA BEKLE TAMAM MI?

The Warriors oldukça basit bir konuya sahip ve yapımcılar sürprize gerek duymadan bu konuyu ilerletmişler. Film (ve kitap), 60.000'e yakın çete üyesini bir ordu gibi himayesine alan Cyrus'un ("arkası sağlam" kavramı bu insan için yaratılmış galiba) bu üyeleri dev bir arenada toplamasıyla başlar. Mekan New York olduğundan, herkes (bu dönemlerde) birbirini satabilecek düzeydedir ve beklenen olur; polis bu harekatın haberini alır ve baskın yapar. Evdeki hesap çarşıya uymamış, kaos çıkmıştır; serserilerin etrafa açtığı ateş sonucu Cyrus ölür. Burada devreye The Warriors adlı çete girer ve suç onların üstüne atılır. Bu iftiraya inanan tüm çeteler de artık bu ufak, ama güçlü gruba karşıdır. Biz Savaşçılar da (William Walles hariç) Bronx'tan Coney Adası'na geçmek için yola koyuluruz. Sokaklar artık bizimdir, ancak bu sokaklarda sağ kalmak kolay olmayacak.

Konu bizi pek etkilemedi, ama oyunun geri kalanı harika gözüküyor. Tür olarak "önüne geleni patakla" şeklinde özetleyebileceğimiz The Warriors: Final Fight, Double Dragon gibi klasik oyunları hatırlatıyor.

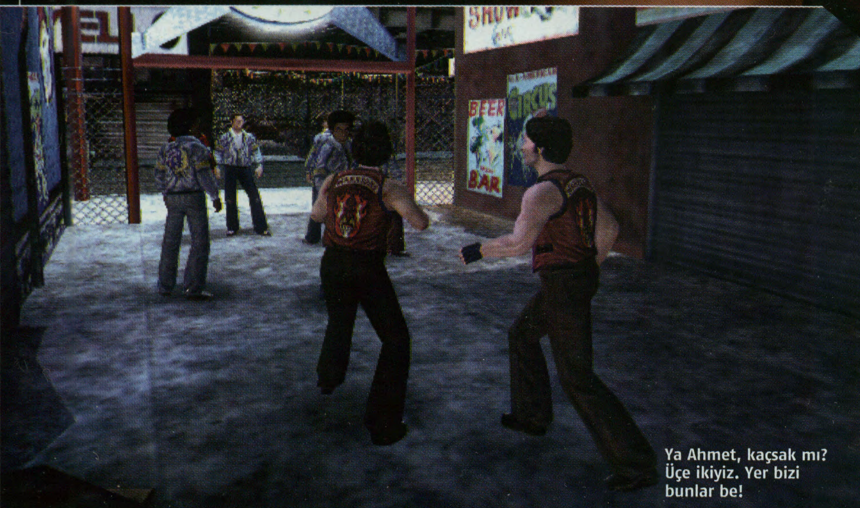
Ağır ve hafif olmak üzere iki yumruğumuz var. Bunun yanında yakın mesafede düşmanı yakalayabiliyoruz. Bu esnada düşmanı ister dövmeye devam eder, istersek de fırlatıp atabiliriz. Bir de Rage gücümüz var. Bu güç dolduğunda her karaktere (Ajax, Cleon, Cochise, Cowboy, Fox, Rembrandt, Snow, Swan ve Vermin) özel iki hareketten birini yapabiliyoruz. Bu özel atakların bazıları tek rakibe büyük hasar verirken, bazıları da etrafınızdaki birçok düşmana hafif zarar verebiliyor. Klasikleşmiş arcade oyunlarında olduğu gibi The Warriors'ta da etrafta bulacağımız nesneleri silah olarak kullanabiliyoruz. Beysbol sopası, boru, tahta, şişe, bıçak vs... Ama asla tabanca gibi uzak mesafeden ise yarayan silahlar kullanamayacağız. Bu çok akıllıca olmuş, çünkü oyunun dövüş sahneleri çok iyi ve çok zevkli gözüküyor. Bu keyfi oyuna bir taramalı tüfek koyarak kim bozmak ister ki (Lara Croft! – FA)?

BEN NE DERSEM O!

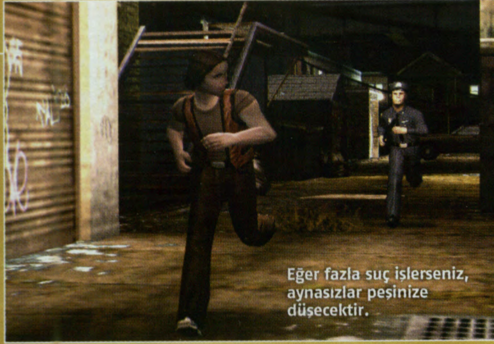
The Warriors'ı farklı kılan bir diğer özellik de, etrafınızdaki üyelere "Hadi! Yürüyün aslanlarım! Olmadı, durun! Şu dükkanı yağmalayın! Yıkın ortalığı huleyn!" gibi dokuz farklı emir verebiliyor olmanız. Emir verince etrafınızdaki arkadaşlarınız başlıyor kavgaya, etrafı dağıtmaya. Tabii ki arada yaralananlar oluyor (bunu yüzlerine bakarak rahatça anlayabiliyorsunuz). Bu yaralıları eski haline getirmek içinse şehirde ilgili kişilere gidip Flesh adlı iyileştirme paketlerinden satın almalısınız. Bu, şu anlama da geliyor: Paraya ihtiyacınız var! Oyunda para kazanabilmek için birçok şey yapabiliyorsunuz; mini oyunlar şeklinde hazırlanan, araba teyplerini ve cüzdanları çalmak, bunlardan sadece ikisi.

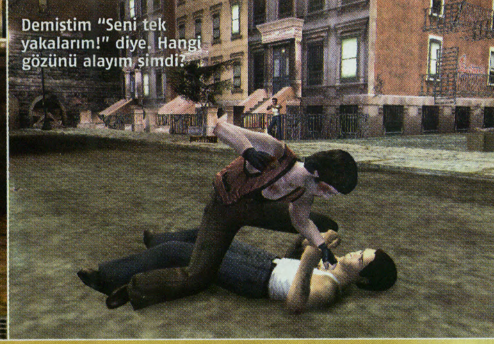
Anlaşılan o ki; The Warriors çıktığında oldukça keyifli anlar geçirecek, 70'lerin o asi havasına kapılıp gidecek, belki de karşımıza çıkan ilk dükkana taş atacağız. Filmini izleme fırsatı bulamamış olsanız da, mutlaka oynanması gereken bir yapıma benziyor. Şimdi aramızda heyecanlanmayan var mı? ■ VT

Böğrü açık ve üst üste kolyeler. Elde de sopa... Şaka gibi!

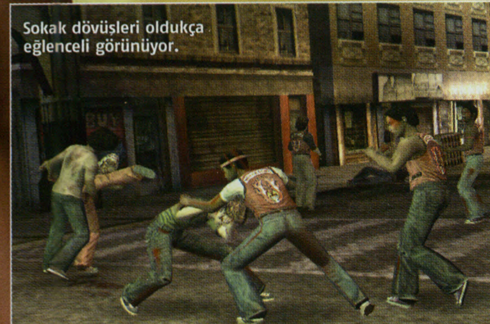


Ya Ahmet, kaçsak mı? Üçe ikiyiz. Yer bizi bunlar be!


Eğer fazla suç işlerseniz, aynasızlar peşinize düşecektir.

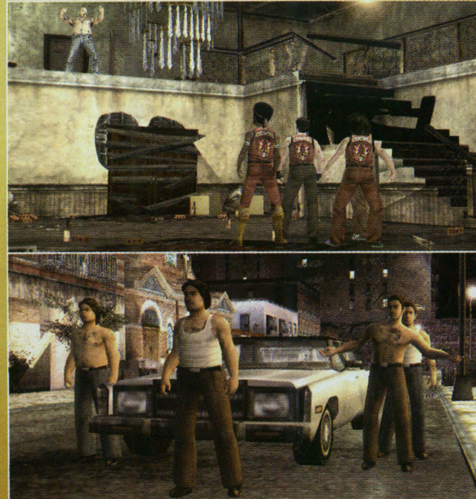

Demiştim "Seni tek yakalarım!" diye. Hangi gözünü alayım şimdi?


Para kazanmak için otomobillerden kasetçalarları "ödünç almanız" gerekiyor.


Sokak dövüşleri oldukça eğlenceli görünüyor.



Ahmet abi? İki buçukluğun var mı abi! Ufakken hiç binmedim de şu dönme-dolaplara abi! He abi?



kahin PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

BEKLEDİĞİMİZDEN daha iyi olacağa benziyor. The Warriors, grafik ve görev çeşitliliği açısından da oldukça tatmin edici. Dövüşlerin nasıl geçeceğini merak ediyoruz. Zaten az kaldı. Biraz daha sabır!

NE KADAR SICAK?

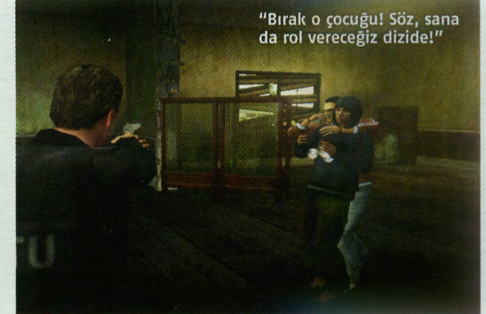
0 · 25 · 50 · 75 · 100

5 AY SONRA...

DAĞITIM **2K GAMES** | YAPIM **SCEE**
WEB SİTESİ **WWW.SCEE.COM**

24: THE GAME

DİZİDE BAŞROL OYNAMA ŞANSI


"Bırak o çocuğu! Söz, sana da rol vereceğiz dizide!"

Türk televizyonlarında da izleyebildiğimiz 24 dizisinin, oyununun çıkmasına sayılı günler kala, ofisimize yeni oyun ile ilgili son bilgiler gelmeye devam ediyor (ve Hasan bu bilgileri yiyor – FA). Oyundaki kahramanımız, dizide olduğu gibi Jack Bauer ve tek görevi var, o da Amerika'yı tehdit eden terör ile mücadele etmek. Şimdilik konunun tam anlamıyla nasıl devam edeceğini bilmesek de, ikinci ve üçüncü dönem dizilerinin esas alındığını söyleyebiliriz.

24: The Game, third-person kamerasıyla oynanıyor (Getaway gibi) ve oyunda, düşmanlara yarı-otomatik kilitlenmeye izin veren bir hedef alma sistemi kullanılıyor. 24'te isterseniz gizli gizli, isterseniz de sağa sola koşup, ateş ederek ilerleyebiliyorsunuz. Gizlenerek oynamak biraz daha eğlenceli olacağa benziyor, çünkü öldürdüğünüz düşmanları saklamalı ve güvenlik kameralarına yakalanmamanın yollarını bulmalısınız. Oyunda ayrıca bazı mini oyunlar da var; düşmanınızı istediğiniz ruh haline göre sorguya çekebiliyorsunuz. Sorgu esnasında bazen agresif, bazen de sakin olmanız gerekiyor, ki gerekli bilgiyi elde edebilesiniz. Grafik yönünden de 24 oldukça güçlü. Oyun içersindeki tüm karakterlerin suratları gerçekleriyle neredeyse aynı. Ayrıca çevredeki nesnelerin çoğu kırılgan... (hassas, duyarlı, duygusal vs.) 24: The Game, şu anki görüntüsüyle oldukça iddialı bir oyuna benziyor. Çıktığında 24 saatin bitmesini istemeyeceğimiz kesin. ■ VT





"Beni biraz daha sinirlendirirsen Üçgen'e basmaya başlayacağım!"

NE KADAR SICAK?

İzlenimlerimiz olumlu. Heyecanla bekliyoruz.

0 · 25 · 50 · 75 · 100

DAĞITIM SONY | YAPIM EVOLUTION | WEB SİTESİ WWW.EVOS.NET

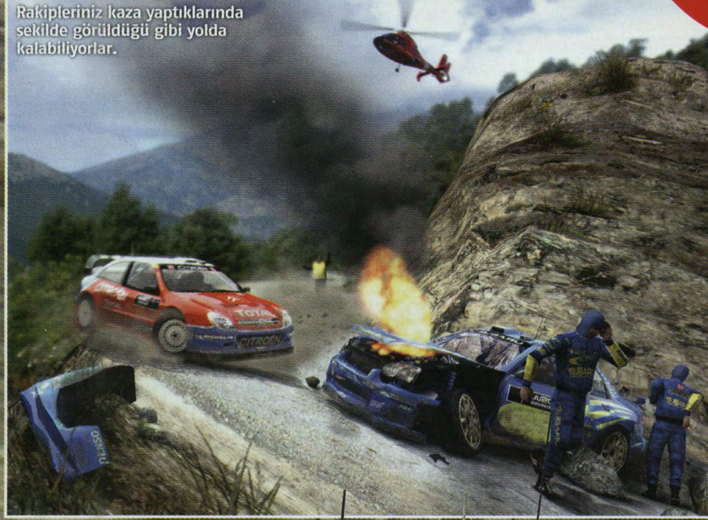
WRC: RALLY EVOLVED

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR denedik

RASGELE GELİŞEN OLAYLAR... RALLİ... VESAİRE...

Kontrolleri zor olmadığı ve grafikleri, sesleri rahatsız edecek kadar kötü olmadığı sürece hangi ralli oyununu oynadığınız pek fark etmez. Ama hangi tür olduğu önemli değil, bazen öyle cins oyunlar çıkar ki, bu ve benzer genellemelerden uzak durmaya karar verirsiniz bir anda. Evet, bu, ilk cümlede söylediklerimi yalanlıyorum demek oluyor. Ve evet, WRC: Rally Evolved bir ralli oyunu, ama öyle değil, şöyle bir ralli oyunu...

Spottaki Rasgele Gelişen Olaylar'ın, yani Random Event System'in oyundaki işlevi, siz kendi halinizde yarışmaya çalışırken, birtakım olayları rasgele "zbank!" efektiyle önünüze çıkarmak. Örnek vermek gerekirse, kaldı ki gerekir (çünkü boş boş bakıyorsunuz, fark etmedim sanmayın); aynı pistte, aynı koşullarda, farklı zamanlarda yarıştığınızda; bir defasında yola bir koyun fırlarken diğer defasında aynı noktada bir kaza vakası ile karşılaşıyorsunuz. Ya da koyun o noktada değil de bir başka noktada aniden önünüze atlayabiliyor. Buna benzer birçok kare rasgele bir şekilde (farklı zaman dilimlerinde, farklı yollarla) size sunuluyor. İşin en etkileyici yanı ise, bu olayların oyundaki 16 farklı ülkenin karakteristik özelliklerine göre cereyan etmesi. Sözgelimi, Japonya parkurunda arabanız dev dalgalar tarafından taciz edilebilir ve oluşacak hasarlar yüzünden arabanızın performansı kalıcı olarak düşebilir. HB



Rakipleriniz kaza yaptıklarında şekilde görüldüğü gibi yolda kalabiliyorlar.



Bu oyunda arabanızı tek parça halinde tuttuğunuza şükretmelisiniz.



kahin PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

"8.3 ŞİDDETİNDE SARSILDIK", desek yeridir! Eğri oturup doğru konuşmak lazım sevgili RPS2D okuyucuları. İlk defa gerçek hayattaki "her an her şey olabilir" kavramını yansıtan bir ralli oyunu ile karşı karşıyayız.

NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100

ÖZELLEŞTİRME PAKETİ
Bütün "sürüş desteği" türlerini (fren, direksiyon vb.) istediğiniz şekilde ayarlayabilir ve sürüşünüzü yönlendirebilirsiniz.


İngiltere parkurunda tepenizde uçaklar uçuşuyor; umarız kafanıza düşmez.


Parkurlar, ait olduğu ülkenin kendine özgü atmosferini başarıyla yansıtıyor.





"Kanguru" deyip geçmeyin, sağ kroşesi adamı yıkar!

K KOYUN KARA KOYUN
Tek başına anlam ifade etmeyen koyunlar bir araya geldiğinde tehlike saçıyor.

DİKKAT! SARI YELEK!
Bir çoban gördüğünüz anda anlayın ki, tehlike çok yakında!

DİKKAT! TABELA!
Koyunlar dışında tepelerden düşen kaya parçaları da yolunuzu kesebiliyor.

PlayStation®2 RESMİ DERGİSİ-TR denedik

DAĞITIM SONY | YAPIM NAMCO | WEBSİTESİ WWW.SOULARCHIVE.JP

GERÇEKTEN

SOUL CALIBUR III

EN İYİ DÖVÜŞ OYUNU OLABİLİR Mİ?



Bu kadar güzel bir vücudun biraz sonra kuş bası olacak olması ne kadar acı...





Aha! Nereye kayboldun?! Hile yok ulan!

KENDİN YAP KENDİN OYNA!

(Uzun bir sessizlik ve...) İlk defa bir dövüş oyununda kendi karakterinizi yaratmanıza izin veriliyor! Evet, hızlı bir giriş oldu, ama heyecanlıyım; Soul Calibur III'te, bir karakterin her şeyini değiştirebiliyor ve bu karakterle dövüşebiliyorsunuz. Saç, göz, çene, boyun, omuz, yüz, kafa, bacak, baldır... Öhöm, bu yeterli sanırım. Her şey bize bırakılmış.

Fiziksel özelliklerini değiştirebildiğimiz gibi giysilerini de istediğimiz gibi tasarlayabiliyoruz (ama ruhlarını asla!). Bu opsiyonda da neredeyse sınır yok; her türlü aksesuarı/rengi kullanabiliyoruz ve işin ilginç yanı, bunlar karakterimizin kişiliğini belirliyor. Yani giydiğimiz giysiden tutun, aksesuarların rengine kadar çoğu şey konuşmamıza, davranışlarımıza yansıyor. Hareketlerde etkili olan şey ise seçtiğimiz silah ve meslek (barbar, samuray, keşiş, aziz, dansçı, ninja vs). Burada da çok geniş bir silah pazarınız var.

ÖZEL VE ILGINÇ MODLAR

KADERİNİZİ BELİRLEYİN

Oyundaki her karakterin bir hikayesi var ve eğer bu hikayeleri merak ediyorsanız, tek durağınız Tale of the Souls. Bu bölümde Calibur dünyasındaki dövüşçülerden birini seçip hikayeye odaklanıyoruz. Bu modun güzel tarafı çizgisel olmaması. Bazı yerlerde oyun bize gidebileceğimiz birkaç nokta gösteriyor ve bu yolların her birinde farklı senaryolarla karşılaşıyoruz. Toplamda 20 karakterin olduğunu düşünürsek, her yolun sonunda ne olduğunu görmemiz, hatırı sayılır bir süremizi ödünç alacak.

EN İYİ DÖVÜŞÇÜ, BİZİM DÖVÜŞÇÜ!



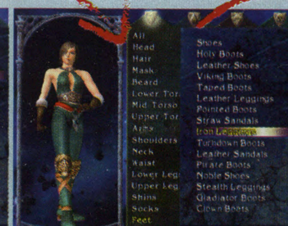
İşe karakterinizin cinsiyetini ve dövüş sanatını seçerek başlayın. Seçiminiz, dövüşte ve silah kullanımında etkili olacak.



Hmm, galiba bir şeyler eksik. Bu halde bırakın dövüşmeyi, soğuktan ölürsünüz. Hem rakibinize de saygı göstermeniz gerekiyor. Öyle ise...



... Üstünüze bir şeyler giyin. Şöyle rahat rahat dövüşebileceğiniz, savaşçı bir kadını kontrol ettiğinizi hissettiren, estetik bir elbise mesela.



Kürkten yapılmış, kalın hatları olan bir eldiven giysinize uyum sağlar. Eğer beğenmezseniz, her şeyin rengini değiştirebileceğinizi unutmayın.



Biraz da seksi bir bakış ekledik mi, işte bitti! Artık, gerek dişiliğinizi, gerekse yumruklarınızı kullanarak efsane olabilirsiniz. Ama... Çok tatlı oldu ya!


Alttaki tabloya mı baksak, ninjanın katanasına mı, yoksa... Biz oyuna dönelim en iyisi.

FARK YARATIN

SCIII'te birkaç değişik, eğlenceli bölüm de var. The Soul Arena modunda yer alan Coin Collector'da, rakibe her vurduğumuzda üstünden toplayabileceğimiz metal bozukluklar düşüyor (şangır şungur). Wisp Shot'ta ise, aklınıza gelmeyecek bir biçimde düşmana saldırıyoruz; eşek arıları ile (işte Japonların hayal gücü)!!! Dancing Statue da Wisp Shot'tan aşağı kalır değil; bu modda devasa büyüklükteki heykellerle dövüşüyoruz.

DÜNYAYI FETHEDİN

İkinci Calibur oyununda bir benzerini gördüğümüz The Chronicle of the Sword modu, RPG sevenlerin ilgisini çekebilir. Tamamen 3D olarak hazırlanmış bir dünya üzerinde hareket ederek birçok görev alıyoruz. Hem de tek başımıza değil, birçok dövüşçüyle beraber ilerliyoruz ve onlara emirler veriyoruz. Bu noktada oyun stratejiye dönüşüyor (Kessen gibi); dövüşler gerçek zamanlı olarak yapılıyor ve her savaş, deneyim puanı olarak bize geri

*** MÜKEMMEL ÇOK OYUNCULU MOD**

dönüyor. Böylece karakterimiz sürekli gelişiyor ve bu modu kolay kolay bırakamıyoruz. Anlaşılan, 30'dan fazla saatimizi bu moda ayırmamız gerekecek (şimdi anlaşıldı, oyun tam bir "zaman canavarı").

Olur ya, bir süre sonra yapay zekadan sıkılırsınız, arkadaşlarınızla hesaplaşmak istersiniz... O zaman buyurun Versus moda. Hazır ya da kendi yarattığınız karakterlerle oynayabileceğiniz bu modda, eğer gözünüz yüksekteyse Dünya Şampiyonası'nı da deneyebilirsiniz. Burada hem PS2 kontrolündeki iyi dövüşçülerle, hem de arkadaşlarınızla oluşturduğunuz bir grupla büyük bir şampiyona düzenleyebilirsiniz (istediğiniz kurallarla). Arkadaşınız yoksa... Daha sosyal olmayı deneyin.

Not: Soul Calibur III'ün tam versiyonu, dergiyi baskıya hazırlarken elimize geçti. Bu yüzden kısaca, Kahin bölümünde oyun hakkında size bilgi vermek istedik. Oyunun özel incelemesini (eğer bir terslik olmazsa) gelecek sayımızda bulabilirsiniz. ■ VT

*** EVET! EN İYİSİ OLABİLİR!**



Çevre tasarımları, karakter animasyonları ve efektler çok canlı.

kahin — PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

NEREDEYSE HER OYUNCUNUN dikkatini çekebilecek kadar etkili olan Soul Calibur III, şimdiden "Namco'nun mucizesi" olarak adlandırılabilir. Tekken'in tahtı hiç bu kadar tehlike altında olmamıştı.

NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100

DAĞITIM ELECTRONIC ARTS | YAPIM EA REDWOOD SHORES | WEB SİTESİ WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/BOND/FROMRUSSIAWITHLOVE/US/HOME.JSP

FROM RUSSIA WITH LOVE

LEZZETLİ BİR JAMES BOND NOSTALJİSİ...



Oyunun açılış sahnesi... Bond, yeni jetpack'i ile BigBang kulesinin çevresinde helikopter avlıyor.

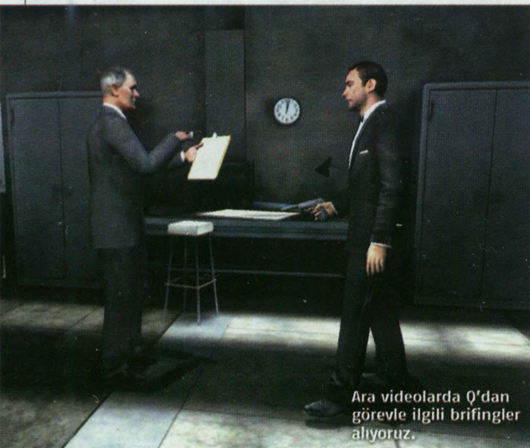


Dövüş stili Connery zamanlarından kalma... Eh, zaten bu beyaz smokinli adam da Connery'nin ta kendisi.



İstanbul, oyunun hareketli bölümlerinden birine, hararetli bir tank kapışmasına sahne oluyor.

Gelenek gibidir; "En iyi Bond kimdi?" gibi bir soru sorulur, her yeni James Bond filmi beyaz perdeye indiğinde. Sean Connery'nin yeri hep ayrıdır, tartışılmaz. Ancak zaman hızlı akar, nesiller gelir geçer ve o bile unutulmaya yüz tutar yavaş yavaş... Bond karakteri ise zamana meydan okuyarak varlığını korur; hep bir köşede dünyanın şeytani bir kötü tarafından tehdit edileceği anı bekler. Ve o an gelip çattığında, majestelerinin kendine verdiği yetkiye dayanarak dünyayı kurtarmak için gözünü kırpmadan harekete geçer. Boy boy, güzel mi güzel hatunlar ve dünyanın en teknolojik oyuncakları emrine amadedir. Hemen her konuda uzmandır ve işini çok iyi yapar, her Bond filminin sonu da bu yüzden az çok bellidir başından; izleyiciye sürpriz yaşatmaz. Dünya kurtulur, Bond'sa öykünün gidişatı boyunca gözüne kestirdiği en güzel hatunu haremine katıverir. Sonra yıllarca ortalıktan kaybolur. Tabii ki bu sadece beyaz perdede böyle...



Ara videolarda Q'dan görevle ilgili brifingler alıyoruz.

CONNERY YENİDEN BOND OLMASA DA...

Bond karakteri dijital dünyada ise daha sık karşımıza çıkar. Genel olarak filmlerde ne varsa Bond oyunlarında da üç aşağı beş yukarı aynı şeyler vardır. Aksiyon sahneleriyse bu oyunların en büyük referansıdır, çünkü eğlencenin anahtarı aksiyon ve harekettir aslında. İşte bu prensibe bağlı olarak, içeriğinde pek bir farklılık gözlemleyemediğimiz her yeni Bond oyunu gelişen teknolojiyle birlikte hep daha iyi ve gerçekçi görünür. Bir önceki Bond oyunu Everything or Nothing'in ardından From Russia with Love da genel olarak bu çizgiyi koruyor. Başroldeyse Pierce Brosnan yerine Sean Connery var ve öykü, ana hatlarıyla, Flemming'in aynı adı taşıyan romanından geliyor. Dolayısıyla Bond'u 60'ların dünyasında yönlendirme olanağı buluyoruz. EoN'i beğenerek oynayanlar FRwL'ı daha da sevecekler, çünkü oyun çok daha hızlı ve akıcı, usta işi aksiyon bölümlerine sahip. Ayrıca romanda bulunmayan, ama bölük pörçük şekilde Bond filmlerinde yer alan birçok aksiyon sahnesini de FRwL'da oynayabileceksiniz. ■ HB

kahin PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

EN İYİ BOND'U ve Bond ruhunu bünyesinde barındıran FRwL; sinematik görselleri ve aksiyonuyla şimdilik bizden tam not aldı. Özellikle arabalı aksiyon bölümleri enfes görünüyor.

NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100



Kancamızı kullanarak duvarlara tırmanabiliyoruz.

DAĞITIM ATARI | YAPIM REFLECTIONS | WEB SİTESİ WWW.ATARI.COM

DRIVER 4: PARALLEL LINES

REFLECTIONS'IN ARAMA&KURTARMA ÇALIŞMASI...



Araçlar yine hasar alabiliyor.

İlk Driver'dan sonra devam oyunlarıyla hayal kırıklığı yaratan Reflections'ı, son Driv3r yıkımı da etkilemişe benzemiyor. Kimsenin yeni bir Driver istediğini sanmıyoruz; aksine herkes eski Driver'ı istiyor. Ama Reflections, Driver 4'le bu yıkımdan kurtarabildiğini kurtarmaya çalışıyor. İşe iyi yanından bakın; Driv3r'dan daha kötüsünü yapamazlar.

1978 yılında, New York'ta geçen oyunda "The Kid", yani "Velet" lakaplı kiralık bir sürücüyü canlandıracağız. Konunun serinin diğer üç oyunuyla bir bağlantısı yok. Ve klasik birkaç oyunun (GTA vb) özelliklerini alıp birleştirmişler ki, başka bir yere gitmeyelim. 70 yıllarda "Velet" olarak adım attığımız suç dolu sokaklarda, zamanla kendimizi geliştirerek ve etrafımıza korku salarak "Baba" ya da "Patron" olmaya çalışacağız.

SAĞDAN GİT, HEP SAĞDAN...

Grand Theft Auto ya da Need for Speed: Underground'da olduğu gibi şehrin içerisinde istediğimiz gibi dolaşabilecek ve küçük görevlerle para kazanacağız. Bunun yanı sıra, yeni görevler alarak ana hikayeyi ilerletebileceğiz. Görevlerin çeşitli olması ve de birçoğunun seçiminin isteğinize bırakılması, oyunun oldukça serbest olduğunu gösteriyor.

Driver 3, serinin yaya olarak etrafa dehşet saçabildiğimiz, çevrede serbestçe dolaşabildiğimiz (ve ışıklarda başka arabaların camını silebildiğimiz) ilk oyunuydu. Ancak yapımcılar, dördüncü oyunda Driver serisinde öne çıkan, ama Driv3r'da arka plana atılan hızlı araba sahnelerine yoğunlaşmışlar. Bu da daha fazla çarpışma, daha yüksek hız (70'lere göre), daha fazla araba kovalamaca ve daha fazla adrenalin demek.

Oyundaki görevlerin çoğu, direksiyondaki hünerimize dayalı olacak. Araba, kullanabileceğimiz tek taşıt türü değil tabii ki; motor ve kamyon gibi araçların da koltuklarına geçebileceğiz. "Abi bir dur şurada, ben yürüyeceğim." dersek, sorun değil; istediğimiz zaman aracımızdan inerek New York sokaklarını arşınlayabileceğiz. Bu arada, "hedefe kilitlenme" sistemi sayesinde suç dolu sokaklarda yaşamamız kolaylaşacak.

Ana görevler dışında, canımız ne zaman sıkılırsa ya da bir değişiklik isterse katılabileceğimiz mini oyunlar da bulunuyor. Bunlardan biri "Destruction Derby"; onlarca arabanın bir arenada birbiriyle çarpıştığı ve en son çalışır haldekinin oyunu kazandığı bir mod. Bu yarışa katılabilmemiz içinse arenadan içeri girerek bir "derby" arabasının koltuğuna geçmemiz yeterli oluyor. İşin en güzel kısmı ise, karmaşanın tam ortasında bu arabayla arenanın dışına tüyüp şehirde turlayabilme şansına sahip olmamız.

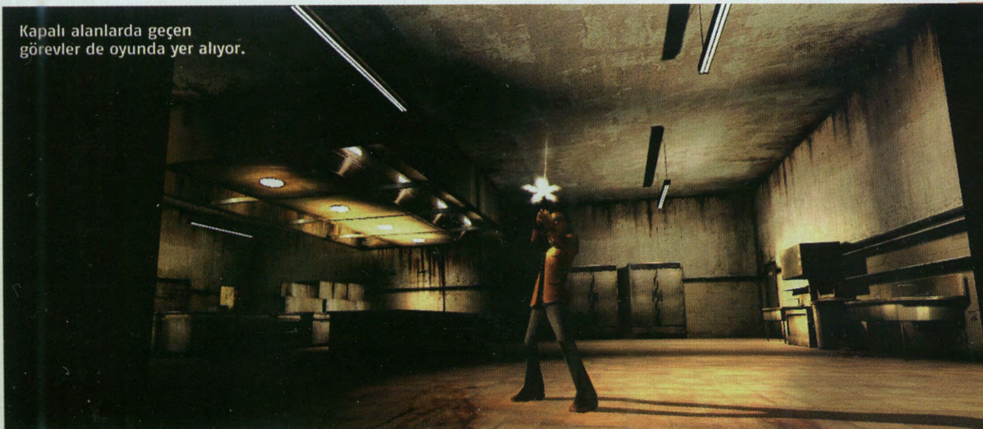
Şimdilik elimizdeki bilgiler bu kadar... Oyun 2006'nın Mart ayında piyasada olacak, tabii ki bir ertelenme olmazsa. Bakalım Reflections daha iyisini ya da daha kötüsünü yapabilecek mi... ■ ED

kahin PlayStation 2 RESMi DERGiSi-TR

SERİNİN SON OYUNU, Reflections için de son şans. Grand Theft Auto'dan ve Need for Speed'den alınan kilit özellikler bu kez başarılı bir şekilde birleştirilirse, Driver serisi yeniden yükselebilir.

NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100



Kapalı alanlarda geçen görevler de oyunda yer alıyor.



Yoldaki araçlar eskisinden daha saldırgan...

Sürpriz Yumurtalar

Yazan : Hasan Başaran

Kimsenin beklemediği dokuz enteresan oyun...

1 Okami

O bir, boyalı kurt köpeği...

Capcom imzası taşıyan bu yeni oyun, Japonların hayal gücünün yeri geldiğinde sınırları ne kadar zorlayabileceğinin kanıtı adeta. Doğrusu Okami'nin ne olduğunu saptamaya çalışırken epey bir efor sarf etmem gerekti ve beynimdeki oksijen miktarının gitgide azalmasına bağlı olarak, "Amanın, her an aptal olabilirim!" endişesiyle kendimi bu oyunla uğraşmaktan derhal alıkoydum (artık kısa cümleler kuramıyorum bakın, ühü). Olaylar eski bir Japon güneş tanrıçası (sağdan sola, dokuz harfli?) olan Amaterasu'nun, insanlığı karanlık güçlerin gazabından kurtarmak üzere dünyaya inmesiyle gelişiyor. Gelin görün ki, aynı zamanda oyunumuzun kahramanı olan Amaterasu; sırtında eyer benzeri, alev alev ve ultra-garip bir cisim taşıyan, burnunda geveze bir böcekle gezen ve kuyruğunu bir boya fırçası olarak kullanan beyaz bir kurttan ibaret. Daha da tuhafı, tüm görsellik Japonların ünlü sulu boya ve kaligrafi sanatına dayandırılmış. Sonuç olarak grafikler bir Japon ressamın fırçasından akmış gibi görünüyor. Bu sanatsal oyunda amaç, canlı-cansız tüm varlıkların rengini çalan karanlık güçleri ortadan kaldırarak, dünyaya renklerini geri kazandırmak. Peki ama, nasıl? Tabii ki Amaterasu'nun kuyruk-fırçasının darbeleriyle! Oyundaki bir modda, sağ joystick'i kullanarak önünüze çıkan hemen her şeyi boyuyorsunuz. Bu şekilde varlıklara olağan renklerini geri verirken karşınıza çıkan düşmanları da aynı şekilde, fırça darbeleriyle etkisiz hale getiriyorsunuz. Düşündüm de, evet, iç sesim haklı, Okami özet olarak bu aslında: Fırça darbeleriyle dünyayı kurtarmak.

Oyun aynı zamanda bir aksiyon-adventure. Yani çözmeniz gereken bulmacalar ve iletişim kurmanız gereken bir dolu canlı var. Amaterasu, kurt olduğu için olsa gerek (!) konuşamıyor; fakat yanında taşıdığı "dır-dır böceği" Issun onun yerine konuşup anlaşıyor ahaliyle. Böylece ipuçlarını da elde etmiş oluyorsunuz. ■

Yarısına yakın bir bölümü tamamlanan Okami, önümüzdeki yıl piyasada olacak.





-Boyama kitapları ne kadar da gelişmiş böyle.
-Japonlar yapıyo` iste kardeşim!
-Tamam abi kızma!

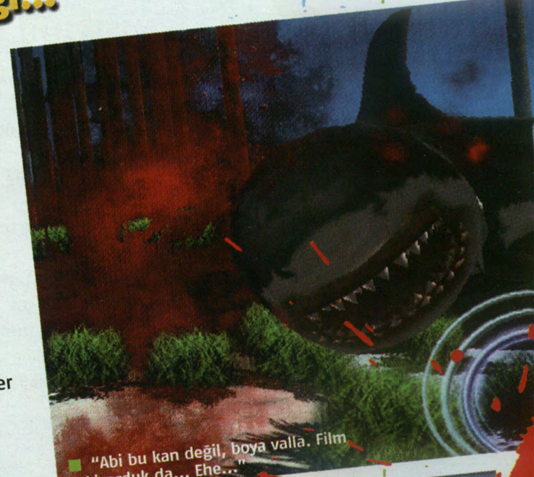
JAWS: Unleashed 2

O bir, azılı köpek balığı...

Jaws filminin oyunu yapılsa nasıl olurdu? Basit: "Rın-tın, rın-tın rın-tın, rın-tın rın-tın rın-tın..." şeklinde hızlanan bir senfonik gerilim filmi müziği eşliğinde, üzerinize gelen dev köpek balığını avlamaya çalışırdınız. Ama hayır, ben safmışım! Bakın Majesco ekibi ne kadar da akıllı çıktı; adamlar bir Jaws oyunu yapıyorlar ve oyunda köpek balığı sizsiniz. Süper değil mi sizce de? Hep bir köpek balığı olmak istememiş miydiniz? Hamsi (ya da Tuna?) olmaktan iyidir sonuçta.

Evet; değişik bir bakış açısına, bambaşka bir yaklaşıma dayanan oyunumuzda köpek balığını yöneterek insanları parçik pirçik etme fırsatı bulacağız. Ama biz de insandık, değil mi? Hmm, her neyse; masum, kendi halindeki insanları parçalamanın yanında çevreye verdiğimiz hasar ölçüsünde başarılı sayılacakmışız. Peki, ne gibi hasarlar verebiliyoruz? Denizin altında ve üstünde güçlü, keskin dişlerimizden kimse kaçamaz bir defa. Bunun dışında sahillerde de terör estirebiliriz kolayca. Sözgelimi fabrikaların deniz altındaki borularını kırarak büyük patlamalara sebebiyet verebiliriz. Kıyılardaki jet-ski'leri kapıp sahilde bulunan insanlara, araçlara vb. fırlatabiliriz. Ancak oyunun en zevkli kısımları Jet-ski'lerin ve hız botlarının peşine takılarak "diş-başlıklı füze" gibi çalıştığımız yarış bölümleri. Tüm bu vahşete, katliama sebebiyet verdiğimiz yetmezmiş gibi, yaptıklarımızı bir de özel bir kameradan izleyecekmişiz.

2006'ya yetişmesi için üzerinde harıl harıl çalışılan Jaws Unleashed özellikle aramızdaki sadist oyunculara tavsiye olunur (Fırat?).


"Abi bu kan değil, boya valla. Film çekiyorduk da... Ehe..."


"Bugün de karnım doyacak. Sapırt şılops..."


"Büyüyünce Japon olacağım ve burada neler olup bittiğini çözeceğim!"

Harvest Moon: Save The Homeland 3

O bir, yayladan döne döne gelen çiftçi...





Çiftlik simulasyonu... Eh, bu fikir pek yeni sayılmaz (bkz. eski bir Amiga oyunu: Umut Tarlaları). Ama Harvest Moon daha çok The Sims'in feodal varyasyonu gibi görünüyor. "Tarlamızı sürelim, hayvan besleyelim, mahsullerimizi satıp para kazanalım, evlenip aile kuralım, mutlu mesut geçinelim..." Şehir hayatının bunaltıcı gidişatında kısa süreli de olsa çiftlik yaşantısına gömülmek rahatlatıcı olabilir. Ne dersiniz?

Japonya'da çıktı bile. Çiftlikte, aman, yani piyasada bulunabilir.



Ressam olmanıza gerek yok; çoğu zaman anlamsız daireler çizmeniz yeterli.

4 Call Of The Cthulhu: Dark Corners Of The Earth

O bir, yürüyen ölüler kitabı...

Bir deli kuyuya taş atmış ya... İşte o deli H.P. Lovecraft! Kafayı sıyırmış yazarlar sıralamasında en üstlerde sayılabilir bu zat-ı muhterem. Başarısı -büyük ölçüde Ortadoğu efsanelerinden esinlendiği- tamamen kurgudan ibaret nesne ve varlıkları insan zihninde neredeyse gerçeğe dönüştürebilen, kendine özgü üslubundan geliyor. Öyle ki, bugün halen birçok insan yazılanların gerçek olduğunu düşünüyor. "Necronomicon gerçek mi, değil mi?", "H.P., Hewlett Packard'ın kısaltması mı?", "Kutulu mu, kutusuz mu?!" gibi bir yığın soruya sebebiyet vererek insanları bir asırdır dumur hezeyanlarına sürükleyen Lovecraft'ın, Deliliğin Dağlarında'sından başka yaygın olarak bilinen büyük eserlerinden biri de The Call of Cthulhu'dur (Cthulhu'nun Çağrısı). Farklı zamanlarda yazılmış sekiz öyküden oluşan bu gotik korku romanının etkilerini; dinlediğiniz, izlediğiniz ve okuduğunuz birçok yapıtta görmeniz mümkün.

Dark Corners of the Earth ise sırtını doğrudan romana yaslayan bir FPS; daha doğrusu FPS formunda bir korku-adventure (başka bir deyişle survival horror) oyunu. Jack Walters adında bir özel dedektifin başından geçen; gerçek üstü, gizemli ve korkunç birtakım olaylarla örülü oyunda mutasyon geçirmiş yaratıklarla savaşmanız gerekiyor. Lovecraft'ın öykülerinde mekan olarak sıklıkla kullandığı "uzaktan şirin, yakından irin" görünen balıkçı kasabası Innsmouth tüm gerilimi ile oyuna aktarılmış. Aynı şekilde Lovecraft'ın eski bir Filistin efsanesinden aldığı, balık-tanrı Dagon (ing. Dagoon) gibi pek çok roman karakteri de pis pis sırıtıyor ekran görüntülerinde. Sonuç olarak PS2 ve FPS'yi aynı cümle içinde kullanmak yeterince gerilim doğurabilecekken, yapımcı Headfirst Productions'un bu cümleyi bir korku oyunu için telaffuz etmeye çalışması cidden ilginç. **2006'nın ilk çeyreğinde piyasaya sürülmesi hedefleniyor.**



Bir ameliyattan enstantaneler...



Meyve veren ağaç taşlanır, peki ya göz veren ağaç?





GRROOAAARRRR! Brutal vokalde kralını tanımam!





5 We ♥ Katamari

O bir, doymak bilmeyen top...

Hayır, Pacman'den bahsetmiyorum; o kendi halinde, masum bir nokta yiyici. Bu ise galaksiyi yutacak kadar aç; yedikçe büyüyen, büyüdükçe iştahı kabaran bir top. Evet, hiç şüphe yok ki Keita Takahashi'nin Katamari Damacy'si oyun tarihinin en uçuk oyunlarından biri. We Love Katamari ise bu radikal oyunun devamı. Aslına bakarsanız Katamari'ye kısa vadede bir devam oyunu düşünülmüyormuş, ama yapımcılar Katamari hayranlarının yoğun istekleri karşısında kayıtsız kalamamışlar. Sonuç olarak, Japonya'da Katamari rüzgarı bu yeni oyunla birlikte güçlenerek esmeye devam ediyor. Peki yenilikler neler? Öncelikle Katamari bambaşka mekanlarda yuvarlanma şansı buluyor. Yutulacaklar arasında Paris'in ünlü Eyfel Kulesi bile var örneğin. Asıl vurucu olansa yeni co-operative modu. Bu modla birlikte tek bir Katamari topunu iki kişi aynı anda yönlendirebiliyor. Ancak topun yerinden oynaması için iki kişinin ortak hareket etmesi gerek. Ekranın ikiye bölündüğü Battle mod ise daha sağlam hale getirilmiş. ■

Şu anda piyasada bulabilirsiniz.

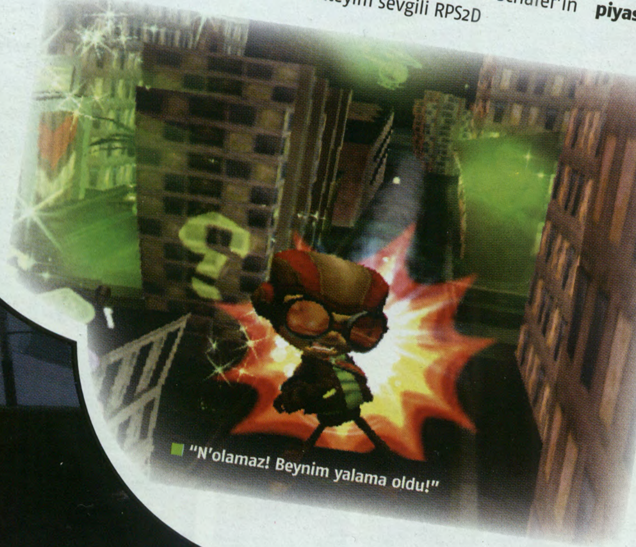


6 Psychonauts

O bir, akıllara durgunluk veren koca kafa...

Canlıların beyinlerine sızarak önemli bilgileri ele geçirmek için yetiştirilen psişik özel ajanlar, yani psikonotlar ve onların öğretmenleri, yaz okulunda anlaşılmaz bir şebeple travma geçirmeye başlarlar. Bu psikonotlardan biri olan kahramanımız Razputin (kısaca Raz) olayın iç yüzünü öğrenmek üzere birer birer travma geçiren arkadaşlarının ve öğretmenlerinin beyinlerine sızmalıdır... Bir çizgi-film dünyasında vuku bulan böylesi bir öykü ancak kafayı sıyırmış bir zihnin ürünü olabilir; Full Throttle ve Grim Fandango gibi garip oyunlar yapabildiğine göre, Tim Schafer'ın Japon olmasından şüphelenmekteyim sevgili RPS2D okuyucuları. Özellikle Psychonauts'un, enteresanlıkta Capcom'un Okami'sinden aşağı kalır bir yanı yok! Görünüşte tipik platform oyunlarını andıran Psychonauts aslında öykü tabanlı bir adventure. Oynanış olarak iki türün temel özelliklerini de içeriyor, ama bu durum oyunun farklı ve özgün bir adventure formasyonu olmasıyla açıklanabilir. Sonuç olarak, doğrusal bir öyküyü izleyerek her biri diğerinden farklı kişisel özelliklere sahip oyun karakterlerinin beyinlerinde gezinmemiz gerekiyor. Kısaca her karakter, Raz için bambaşka bir hayali evren demek. ■

Oyun siz bu satırları okurken çok uzakta değil, piyasada olacak.


■ "N'olamaz! Beynim yalama oldu!"





7 SpyToy

O bir, Biri Bizi Gözetliyor evi...

Sony'nin iftiharla takdim ettiği bu EyeToy modifikasyonunun iki işlevi var: Birincisi; kod çözme ve bombaları etkisiz hale getirme gibi değişik casusluk atraksiyonlarını gerçekleştirebi liyorsunuz. Ancak asıl önemli olan ikinci işlevi üzerinde özellikle durmak gerek. SpyToy'un, bir kısmı oyunda da kullanılmış birtakım marifetleri var. Bunlardan biri yüz tanıma programı. Program 10 farklı yüz profilini tanımlayıp hafızasında saklayabiliyor ve siz de bu yüzlere uygun birtakım işler programlayabiliyorsunuz. Odanızı geniş açıda görüntüleyen kamera, belirlediğiniz alanlara sadece belirlediğiniz kişilerin girmesine müsaade ediyor. Ancak kitaplığınızı karıştırmasını istemediğiniz bir kişi, bu hareketi gerçekleştirdiği anda uygulama alarm konumuna geçerek kişiyi uyarıp korkutabiliyor; video kaydı alabiliyor ve hatta yüksek kalitede (640x480 çözünürlükte) zoom yaparak temiz fotoğraflar çekip bu fotoğrafları otomatik şekilde bir Epson yazıcıya gönderebiliyor. SpyToy'u sizin dışınızda bir başkasının kullanmaya ya da kaydettiğiniz görüntülere ulaşmaya çalışması durumunda, SpyToy bu kişilere engel olabilme olanağını da sunuyor. Kısaca SpyToy'un gözetleme fonksiyonları sizi rahatlıkla oyundakinden daha afili bir casus haline getirebilir, tabii ki görev yerinizi odanızla sınırlı tutmanız halinde. ■

Şu anda piyasada...

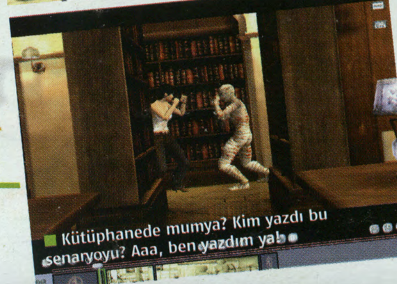
8 The Movies

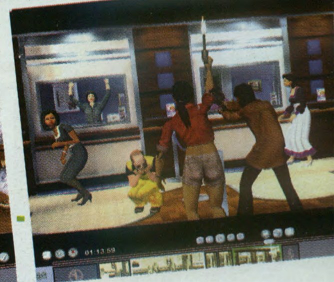
O bir, tek kişilik film ekibi...

Tahmin edileceği üzere bir sinema sim'i ile karşı karşıyayız. En basit filmde dahi onlarca kişinin emeği vardır, fakat The Movies bir filmin ortaya çıkmasında rolü olan hemen her koltuğa sizi oturtuyor. Bu noktadan bakınca oyun çok yorucu görünüyor. Bir dolu setten oluşan koskoca bir film stüdyosunun sahibi olduğunuz yetmezmiş gibi; senaryo yazarı, yapımcı, yönetmen, yayıncı vb. olmanız da gerekiyor. Onca çabanın, uğraşın ardından elle tutulur bir film ortaya çıkarıp filminizi Internet'te yayınladıktan sonra acımasız eleştiri bombardımanlarına maruz kalacağınızı da göz önünde bulundurmalısınız. Biraz da iyimser olalım; belki filminizi izleyen gerçek bir film yapımcısı sizdeki dehayı ve zeka pırıltısını fark eder ve size iş teklif eder. Olur mu olur! Aniden şöhretin kapılarını sonuna kadar aralarsınız. Ama yok, bunlar sadece filmlerde olan şeyler değil mi? Bu da bir kısır döngü mü oldu ne? Her neyse; kaç oyun size bu hayal alemine sürüklüyor ve kaç oyunda kendinizi bu denli "hayatın içinden" karakterlerin yerine koyma fırsatı yakalıyorsunuz ki? Snıff snıff... Sinema büyüsü diye bir şey de var kuşkusuz. The Movies neden bu büyünün bir parçası olmasın? ■

2006'da film yapımına başlıyoruz.







Shadow Of The Colossus

9

O bir, boyundan büyük işlerin adamı...

Duyamadıııım! Bağır biraaaz!



ICO desem... Umarım bu klasik ve sıra dışı oyunu ıskalamamışsınızdır. Çünkü Shadow of the Colossus, ICO ile aynı ellerde yoğrulan; onun ruhunu yaşatan bir oyun. Fantastik, devasa Orta Çağ dünyası yerli yerinde. Yine gözü pek bir kahramanımız var. Ve yaratıklar tarafından tutsak edilen güzeller güzeli bir kızımız... Tıpkı masallarda olduğu gibi yapmamız gereken kaptanlık pazı bandını kuşanıp yaratıkları öldürerek kızı kurtarmak. Ama bu kez yaratıklar zibil gibi, öldür öldür bitmeyen cinsten değiller; yalnızca 16 adetler. Adları Colossi olarak bilinen tam 16 adet, yere göğe sığmayan devasa yaratıkla mücadele etmeliyiz. Her birini sırayla ortadan kaldırmamız ve bunun için öncelikle; kılıcımızı ve yayımızı alıp epik anlatımlarla çevrelenmiş öyküyü takip ederek, her biri 600m'lik 52 parçadan oluşan geniş mi geniş oyun alanında Colossi'lerin izini sürmemiz gerekiyor. Yapmak söylemekten daha zor, çünkü tüm alan; engeller, tuzaklar, çözülmesi gereken usta-işi bulmacalarla bezeli. Yükümüzü hafifletmek için yapımcılar bize ayaklarımızı yerden kesecek feodal model bir araç bahşetmişler: Argo adında bir at. Peki hasbelkader (Abdelkader'in kardeşi) bulduğumuz Colossi'leri nasıl ortadan kaldıracağız? Hepsi için geçerli standart bir yöntem yok. Kılıç darbeleri ve oklar; devlere doğrudan hasar vermek için aşırı zayıf kalıyor, fakat Colossi'lerin zayıf noktalarını ortaya çıkarmak için kullanılabilir. Zayıf noktaları saptadıktan sonra strateji geliştirmeliyiz. Bu sırada devlerin ayaklarının altında ezilmemek için çevrede bulunan bazı uçan, yüzen vb. yaratıklara binebiliyoruz.

2006'nın başlarında Sony etiketiyle piyasaya çıkacak.





Söyleeee, kız nerede köpek soyu?!

inceleme

HANGİ OYUN EN İYİSİ? SAYFALARI ÇEVİRİN, KENDİNİZ İNCELEYİN!



Bu sayıda, yepyeni 17 PS2 oyunun incelemesini ilerleyen sayfalarda bulacaksınız. Büyük ihtimalle hepsini birden oynamaya vaktiniz yetmeyecektir, ama bir yerlerden başlamak istiyorsanız sizi hemen bir sonraki sayfaya davet ediyoruz. İnceleme sayfalarımız merakla beklenen PES5 ile başlıyor. Futbol keyfinin ardından yayınımız tüm hızını koruyarak Burnout Revenge ile davam ediyor. Spartan: Total War ve Conflict: Global Storm bu ayın diğer önemli incelemeleri arasında. İkinci Dünya Savaşı meraklıları için Heroes of the Pacific, korkmayı sevenler için ise The Suffering: Ties That Bind okunmayı bekliyor. Evet, haydi bakalım herkes sevdiği sayfadan başlasın...

Ümit Öncel

Ümit Öncel,
umit@ps2dergisi.com



PRO EVOLUTION SOCCER 5

BU SEZON ŞAMPİYON SİZ OLACAKSINIZ!

Kimin tarafında olduğuna karar vermen için son beş saniye...







Şut sırasında ayak bilekleri fizik kurallarına tam olarak uyuyor.







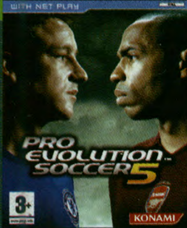




Kaleciler artık topu daha dikkatli takip ediyorlar.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Futbolun adresi bu sefer de değişmiyor!



DETAYLAR

DAĞITIM
KONAMI

YAPIM
KONAMI

OYUNCU SAYISI 1-8

WEB SİTESİ
UK.GS.KONAMI-EUROPE.COM

60HZ MODU VAR

GENİŞ EKRAN YOK

SURROUND SES YOK

ONLINE VAR

TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT - WWW.ARAL.COM.TR

KISACA

Daha zor, ama mükemmel bir oynanabilirlik, daha akıcı animasyonlar, yeni takımlar, stadyumlar, oyuncular, online özelliği! Daha mı?

Pro Evolution Soccer (Japonya'da Winning Eleven) bir oyundan çok ötedir. Teknik olarak neredeyse kusursuz bir oyun olmasının yanında, diğer oyunlardan ayrılan birçok özel niteliğe sahiptir. Sinirlendiğiniz ya da tam tersi, sevinçli olduğunuz zaman kendinizi hangi oyunu oynarken buldunuz mesela? Sevdiğiniz/sevmediğiniz bir arkadaşınız geldiğinde ilk olarak hangisini seçtiniz? En güzel gollerinizi paylaşmaya can atmadınız mı? Yediğiniz pis goller karşısında –bunun bir oyun olduğunu bildiğiniz halde– sinirlenmediniz mi? "Bir adaya düşseniz yanınıza alacağınız üç oyun ne olurdu?" (ki karikatürlerin dışında hiç adaya düşen birine rastlamadım – FA) sorusuna "PES!" şeklinde cevap vermediniz mi? Hepimizin cevabı sizinkiyle aynı: Evet! Çünkü PES hayatımızın her alanına yayılmış durumda, bizim için bir oyundan çok öte. Şöyle özetleyelim: PES5 ofisimize girmeden önce PES4 oynuyorduk. Onca zaman nasıl geçti, hiçbir fikrimiz yok.

GÜN BUGÜNDÜR!

DVD'yi PS2'mize koyduğumuzda bizi neyin karşılayacağını çok merak ediyorduk (açılış videosundan bahsetmiyorum elbette). Çünkü PES3'ten PES4'e geçişte neredeyse oyunun tüm çehresi değişmişti. Yedinci ve sekizinci oyunlara ise tam "yeni" denemezdi, çünkü sadece görsellik ve oyunun hızında değişiklik vardı. Artık dokuzuncu oyuna gelmiştik ve kesin bir şeyler olacaktı... Oldu da! Daha maçın 15 dakikası geçmeden biz onlarca kez faul yapmıştık ve adam akıllı pas verememiştik. Çünkü PES5'in pas sistemi daha kompleks; bu sistem olasılıkların yeniden hesaplanmasıyla biraz değişmiş ve zorlaştırılmış. Süzülerek kale çizgisine inme imkanıysa hemen hemen yok gibi. Çünkü oyun –yine– PES4'e göre daha yavaş ve daha dengeli.



Pas verince her şey bitiyor mu peki? Tabii ki hayır. Eskisi gibi üç ya da dört pas yaparak kale önüne gitmek de pek mümkün değil. Son sürat koşan bir futbolcunun ABS freni varmış gibi anında durması da... Ne kadar hızlı koşuyorlarsa, durmaları da o kadar zaman alıyor. Çünkü bu kez futbolcuların ayrı ayrı ağırlıkları hesaplanmış. Gerçek hayatta olduğu gibi, oyunumuzda da futbolcular gerçekçi tepkiler veriyorlar; fiziklerini kullanarak top saklayabiliyorlar ya da tem tersi cılız vücutları yüzünden yere kapaklanıyorlar. Ne aniden hızlanabiliyorlar, ne de anında durabiliyorlar. Ne kadar çok koşarsanız futbolcunuzun topla kontrolü o kadar kayboluyor, son pastaki isabet yüzdesi düşüyor ve çalım atarken başarılı olma payı da azalıyor. Koşmasanız bile kolay kolay çalım hareketlerini yapamıyorsunuz. Çünkü bilekleriniz gerçek bir futbolcununkiyle hemen hemen birebir. Önceki oyunlarda; yan yan koşarken aniden durup, yüzünüzü kaleye dönüp, "fake" atarak rakibimizi geçebilirdik (bu

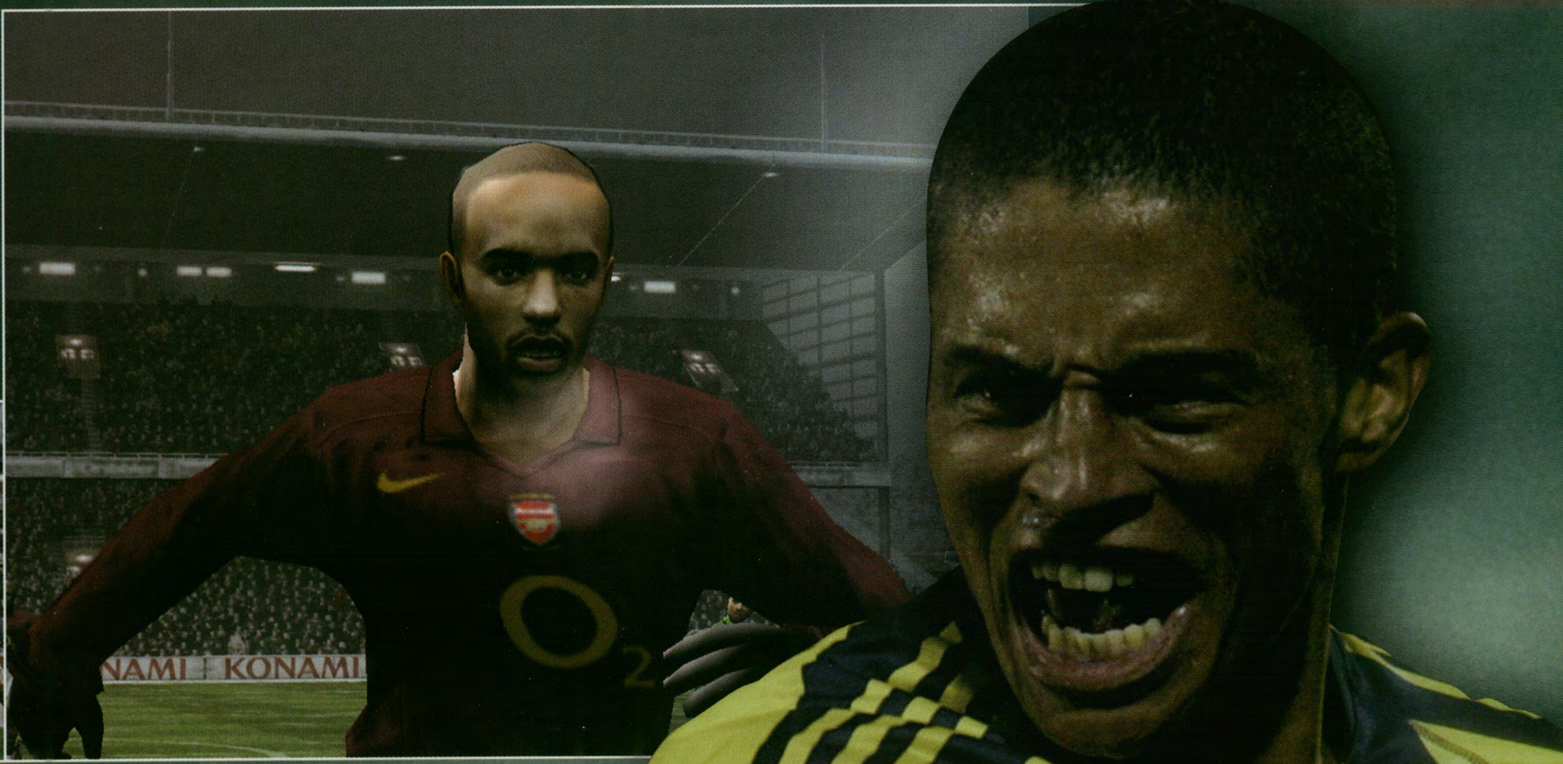
ESKİSİ GİBİ ÜÇ YA DA DÖRT PAS YAPARAK KALE ÖNÜNE GİTMEK PEK MÜMKÜN DEĞİL

PES5 GERÇEKTEN ONLINE!

Serinin ilk online oyunu...

Belki de PlayStation 2 ile "online olmayı" ilk defa bu kadar çok isteyecek, şimdiden para biriktirip gerekli aparatları alacaksınız. Çünkü PES5, artık tam anlamıyla online. Hem de herhangi bir ağırlık söz konusu olmadan... İster birebir, isterseniz de (yanınıza bir arkadaşınızı alarak) ikiye iki maç yapabiliyorsunuz. Bu maçlarda kendi takımınızı kullanabilseniz de, turnuvalarda bu yasak; sadece seçilebilen takımlarla (sadece 195 adet!) oynayabiliyorsunuz. Sahip olmanız gerekenler ise; bir network adaptörü, orijinal PES5 DVD'si ve broadband bağlantısı. Bunları aldıktan sonra "Avrupa Avrupaaa duy sesimiziii!" marşını söylemeye başlayabilirsiniz.

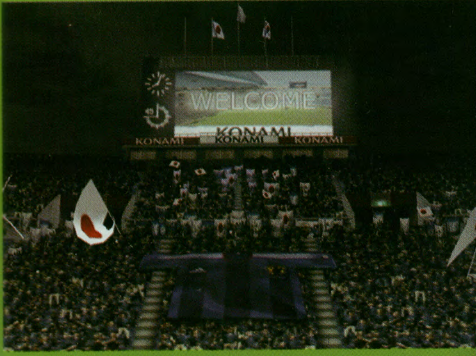




TARAFTAR BASKISI

İlk defa bu kadar etkili...

Seyirci, PES5'te, hiç olmadığı kadar etkili. Mesela Master Lig maçlarında ev sahibi takım sizseniz, adamlarınız çok farklı oynuyorlar; hangi taktiği seçerseniz seçin, tamamen agresif davranıyorlar, gol atmak için bir oraya, bir buraya koşuyorlar. Tabii ki bunda seyirci sayısı da önemli. İkinci ligde iken seyirci sayınız oldukça az olduğundan, etkiyi tam anlamıyla hissedemeseniz, ama birinci lige çıkınca ve birkaç sezon içinde seyirci sayınız çoğalınca, ev sahibi takım olmak oyununuzu olumlu yönde etkiliyor. Elbette aynı etki rakip saha için de geçerli; deplasmana gittiğinizde zor anlar yaşıyorsunuz. Friendly (Dostluk) maçlarında ise seyirci, futbolcuları değil, yalnızca hakemi etki altında bırakıyor. Hakem, kararlarını ev sahibi takım lehine verirken, ceza alanında en basit bir harekete penaltı çalabiliyor (seyirci etkisini devre dışı bırakmak istiyorsanız, bu opsiyonu maç başlamadan kapatabilirsiniz).





Eyvah! Yedik çalımı! Biri bu oyuna yumruk atma tuşu koydu mu acaba?


Oyunun en iyi futbolcusu Henry karşısında bakın nasıl da bakıyorlar, saygılarımızla.


Serbest vuruş yeteneği yüksek olan futbolcular baraja halay çektirebiliyorlar. Tey tey tey...






Son dakikalarda Fenerbahçe'yi yıkan Kaka yeni bir gol girişiminde...

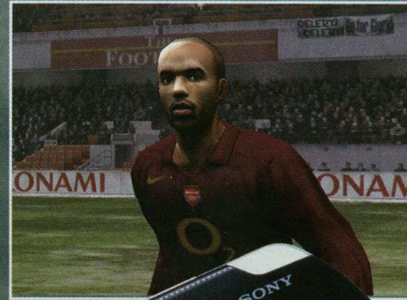


da futbol oyunlarının kombosu sayılır). Ama artık, bu zor hareketleri PES5'te sadece özel futbolcularla yapabiliyorsunuz, çünkü bu oyunda bir futbolcunun gerçekte gücü ne ise o!

GÜÇLÜ OLAN KAZANSIN!

Futbolcuların istatistikleri bu kez her şeyi etkiliyor, çünkü bu, gerçeğe en yakın şekilde oyuna aktarılmış. Örneğin T. Henry hala oyunun en iyi futbolcusu, ama eskisi gibi bir "hile" değil. Art arda çalımlar yaparak altı, yedi futbolcu geçemiyor; düşebiliyor; hava toplarında topu kaptırabiliyor ve frikiklerin neredeyse tamamını gole çeviremiyor (uzaklardan hala çok iyi vuruyor, o ayrı).

PES4'e alışmış olanlar, PES5'i oynamakta ve oyuna alışmakta zorluk çekeceklerdir (kaldı ki bu çok doğal; yeni bir oyun bu). En başta da belirttiğim gibi ilk maçlarımızda sürekli faul yaptık. Nedeni de PES5'teki pres sisteminin PES4 ile aynı olmaması. Eğer X'e veya Kare'ye sürekli



ELE AVUCA SIĞMAYAN BİR DÜNYA

PES5 her yerde...

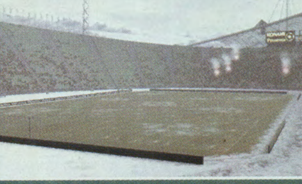
PES5'i hayatınıza yeterince dahil edemediğinizi düşünüyorsanız, işte size fırsat; oyunun PSP versiyonu tam anlamıyla göz kamaştırıcı ve zaman katili! Oyunda herhangi bir yavaşlama söz konusu değil ve kontrol açısından sorun yaşamıyorsunuz. Bunun yanında PS2'nizden PSP'nize oyun ilgili her şeyi transfer edebiliyorsunuz. Ama en can alıcı nokta, kablosuz, beş kişiye kadar oynanabilen çok oyunculu mod. TV'ye bakma derdi yok, kablo derdi yok, "Rahat oturamadım! Yana kay!" derdi yok!







Artık seyirciler daha coşkulu ve daha etkililer.



Yağmur demedik, çamur demedik... Karda ne yapacağız?

basarak pres yaparsanız, büyük olasılıkla rakibi faul ile durduracaksınız. Futbolcunuz hızla koşacak ve top yerine rakibe müdahalede bulunacak. Bunu önlemenin tek yoluysa; futbolcunuzu topa müdahale edecek şekilde konumlandırmak ve zamanı gelince X veya Kare'ye basmak. Gördüğünüz gibi PES5'te zamanlamaya daha fazla önem verilmiş. Bu, oyundaki her şeyde geçerli; pas verirken, şut çekerken, orta yaparken, kafa vururken vb.

Gelelim gol yolundaki en büyük silahınız olan şut sistemine... Diğer sistemlerin aksine şut sistemi zorlaştırılmamış. Hatta gayet güzel bir biçimde (abartılmadan, tam tadında) kolaylaştırılmış. Gol olma yüzdesi, şutu çeken futbolcunun şut ve şut isabeti gücüne göre değişiyor. Hatta Konami, sırf bunun için Middle Shooting adı altında yeni bir istatistiği de oyuna eklemiş. Eğer bu yeteneğiniz varsa, Gerrard veya Lampard gibi, bel hizasında gelen toplara gelişine etkili şutlar çekebiliyorsunuz.

ABANMAK YOK!

Oyunun zamanlama sistemi değiştiğinden, ver-kaçlar ve ara pasların kullanımı da biraz değişmiş. Öncelikle hızlı bir şekilde ver-kaç yapamıyorsunuz (L1 + X). Bu da gerçekçiliği artıran etkenler arasında (yapay zeka da geliştirilmiş). Sinir bozucu bir biçimde topunuzu yarı yolda kesebiliyorlar. Aynı şekilde, PES4'te kolayca yerini bulan ara paslar (Üçgen) gitmiş, yerine daha zor, ama etkili ara paslar gelmiş. Konami de bir yandan alıp, diğer yandan vermeyi sürdürmüş; bu zorlukların yanında, PES4'te oldukça etkili olan ve genelde dribbling'in yerine kullanılan yer değiştirme hareketi (PES4'te yön + R2) bu sefer dijital tuşlara aktarılmış. Bu hareketi yalnızca yön tuşlarıyla yapmak ve rakip eksiltmek çok basit (eğer zamanında yapılırsa). R2 tuşuna art arda bastığınızda ise eskisi gibi dribbling'e başlıyorsunuz. Çok etkili olduğu söylenemez, ama dribbling'i iyi olan özel futbolcularla (Ronaldinho gibi) can yakabiliyorsunuz. Bunun dışında Kare ve ardından X'e basarak gerçekleştirilen fake hareketinde bir değişiklik yok.

Kafa şutları içinse yeni eklenen iki özellik var. Bunlardan ilki eğilerek, geriye doğru topu arkaya aşırmak. Bu gerçekten çok işlevsel. İkincisi ise topu yere sektirerek kafa vurmak, ki bir kalecinin korkulu rüyasıdır bu tür vuruşlar (bunlar yeşil sahalarda, mesela golf sahalarında görmek istemediğimiz vuruşlar Volkan - FA). Çünkü yere doğru hızla çarpan bir topun yerden nasıl ve nereye sekeceğini kestirmek iyi bir refleks gerektirir. Oyunda da bu türlü vuruşlar (özellikle kornerlerde) kaleciyi avlayabiliyor (kalecileri Üçgen ile açmak da zorlaştırılmış) (bunun yerine kalecileri açmak için makas, mektup açacağı ve benzeri araçlar tavsiye ediyoruz.) Kaleciyi kolayca avlayabilmenin bir diğer yolu da serbest vuruşlar. Burada X/Üçgen'le verdiğiniz paslarda da topa vuruş gücünü belirleyebilmeniz defansı yanıltabiliyor. Aynı şekilde L2'ye basarak aldatmalı serbest vuruşlar

PES4'TE KOLAYCA YERİNİ BULAN ARA PASLAR GİTMİŞ, YERİNE DAHA ZOR VE ETKİLİ PASLAR GELMİŞ

FB, GS, BJK

PES tarihinde ilk kez bir Türk takımı "lisanslı" olarak oyunda yer alıyor, o da Galatasaray. Bunun yanında Fenerbahçe ve Beşiktaş da -lisanssız olarak- oyunda... Burada takımların lisansız olmaları, "sallama" oldukları anlamına gelmiyor. Tüm futbolcular (en son transferler hariç) gerçek forma numaralarıyla ve gerçeğine yakın surat ifadeleri ile oyunda bulunuyor. Hem de gerçek güçlerine oldukça yakınlar...



Genel özellikleri:
Atak: 84
Çalım: 83
Şut tekniği: 85
Kısa pas: 88
Uzun pas: 85
Teknik: 88
Serbest vuruş: 80

Fenerbahçe'yi başarıdan başarıya taşıyan futbolcuların başında Alex geliyor ve kendisi oyunda da ağırlığını maça yansıtabiliyor. Tam anlamıyla usta olduğu beş yetenek var, ki bu rakam diğer futbolculara oranla oldukça yüksek (ilk pas, penaltı, oyun kurma vs.) ve çok iyi ara pası attığını söyleyebiliriz.



Genel özellikleri:
Denge: 69
Dayanıklılık: 87
Hız: 85
Çeviklik: 84
Teknik: 82

Beşiktaş'ın en iyi Türk oyuncusu Okan Buruk. Oyunda da kısa boyuyla büyük işler yapabiliyor. Hızlı ve çalımları etkili.



Genel özellikleri:
Denge: 80
Dayanıklılık: 88
Hız: 87
Çeviklik: 88
Teknik: 83

Tek lisanslı takımımız olan Galatasaray'ın en iyi Türk oyuncusu ise Hasan Şaş. Kendisi oyunda da çok zor düşüyor ve yüksek hızıyla defansı peşinden sürükleyebiliyor.



Genel özellikleri:
Atak: 85
Dayanıklılık: 86
Hız: 89
Şut isabeti: 83
Serbest vuruş isabeti: 93

Türk Milli Takımı'nın en güçlü futbolcusu ise Nihat Kahveci olarak gösterilmiş. Oyunda şutla ilgili her özelliği mükemmel ve çok hızlı hareket ediyor.

Ve lisanslı futbolcular objektiflere poz verirlerken...

Futbolcuların animasyonları oldukça güzel, bir o kadar da işlevsel.



yapabilir ve barajı önceden zıplatıp, topun daha kolay kaleyi bulmasını sağlayabilirsiniz. Hele ki Beckham gibi usta bir futbolcuya sahipseniz, 35 metreden bile gol atmanız olası.

"Onu yapma, bunu yapma, şurada durma, yemekten önce atıştırma... Peki, biz bu oyunda nasıl eğleneceğiz, nasıl gol atacağız?" diye endişeleniyorsanız, içiniz rahat olsun. PES5, bireysel oyundan çok, takım oyununa dayanıyor. Bu yüzden oyunda başarılı olmak (ve eğlenmek) istiyorsanız mutlaka oyunu takım halinde oynayın. Belirli bir sisteminiz olmalı ve futbolcuları bu sisteme göre saha içersinde konumlandırmalısınız. Konami bu konuya oldukça önem verdiğinden oyuna yeni taktikler eklemiş (3-5-3 ve 4-4-2 gibi). Ve varolan taktiklerle beraber taktik sayısı 80'e varıyor (PES5 Soyunma Odası açılınca taktiklerimizi sizlerce paylaşacağız tabii ki). Formation bölümünde hangi futbolcunun hangi bölgede oynadığı gibi bilgileri görmek, bunları değiştirmek artık daha kolay. Yeni eklenen iki de mevki var: Wingback (Cafu'nun bölgesi) ve Second Top (forvetin arkası; Scholes'un bölgesi gibi).

PES5, görsel açıdan da oldukça gerçekçi gözüküyor. Karlı (sonunda) ve soğuk havalarda futbolcuların ağızlarından çıkan buharı bile görebiliyorsunuz. Ya da formasını dağıtmış futbolcuları... Maç sırasında futbolcular birbirlerinin içinden artık geçmiyor ve grafik kırılmaları yaşanmıyor (bu aynı zamanda futbolcular için uygulanan yeni fizik modellemesinin bir parçası). Tabii bununla beraber birbirleriyle olan etkileşimleri de artmış; artık topsuz alanlarda dahi futbolcular birbirleriyle çarpışabiliyor, kornerlerde veya serbest vuruşlarda topsuz alanda yere düşebiliyorlar. Hatta kendi futbolcunuzu bile dengesiz bir hareketle sakatlayabiliyorsunuz. Ayrıca bir oyuncunun sakatlanması için illa ağır bir faule maruz kalması gerekmiyor; ani dönüşler ya da ters kayma hareketleri yaptıklarında da kasları çekilebiliyor ve saha kenarına doğru yürüyüp, oyuncu değişikliği gerektiğini belirtebiliyorlar.

AMA PENALTI HOCAM!

Değişimden hakem de nasibini almış ve bu kez daha fazla oyunun içinde (tekil konuşuyorum, çünkü yan hakemler gözükmüyorlar); futbolcular kavga ederken ayırmaya çalışıyor, topa daha yakın koşuyor (top çarpabiliyor), FIFA'nın yeni ofsayt kuralını mükemmel bir şekilde uyguluyor ve avantaj kararını daha iyi, daha az hatayla uyguluyor. Diyelim ki, maç esnasında biri sakatlandı, ama faul değil, oyun durmadı. Bu durumda ekranda bir ünlem işareti çıkıyor ve eğer ünlem işareti ekrandayken topu dışarı atarsanız sakat futbolcunun tedavisi yapılıyor, maç yeniden başladığındaysa rakip topu size atıyor. Eğer topu dışarı atmazsanız hakem oyunu durduruyor, sağlık görevlilerini çağırıyor ve hakem atışıyla oyunu tekrar başlatıyor. Ancak yüksek zorluk seviyesinde (altı yıldız gibi) hakem hataları görebiliyoruz. Mesela ara sıra, bariz faulleri görmezden gelebiliyor ve basit sarı kart kararı verebiliyor. Ne var ki bu da futbolun bir cilvesi.

PES5, eski oyunlardan farklı olarak üç yeni mod ile karşımıza çıkıyor. Bunlardan ilki Memorial Match; eğer sürekli oynadığınız bir arkadaşınız varsa ve istatistikleri korumak, ileride kimin daha çok yendiğini görmek istiyorsanız bu bölüm altında oyunu oynayabilirsiniz. Oyunun en can alıcı moduysa, online. PES5 artık tamamen online oynanabiliyor ve Avrupa'ya "açılmamanız" için hiçbir neden yok.

Yapay zekaya karşı oyunu uzun süre oynayacaksanız, Master Leauge'i seçmelisiniz. Burası oyunun en derin olduğu yer ve -birkaç yeni özellik dışında- eskisi gibi. İngiltere, Fransa, Almanya, İtalya, Hollanda, İspanya ve Others (diğerleri) başlıkları altından bir takım seçiyorsunuz. Lige, yeteneksiz futbolcularla, ikinci ligden başlıyorsunuz. Eğer ilk üçe girerseniz bir üst lige çıkıyorsunuz. Lig kupasının yanında; Şampiyonlar Ligi'ne, UEFA'ya ve özel turnuvalara da katılıp, para kazanabiliyorsunuz. Bu paralar ile de takımınıza yeni oyuncular transfer edebiliyorsunuz. Zorluk seviyeniz yüksek ise kolay kolay transfer yapamıyorsunuz. Çünkü alacağınız futbolcu ve kulübü sadece verdiğiniz paraya bakmıyor; prestijinizi ve başarınızı da dikkate alıyor.

ADAYA DÜŞELİM!

Şimdi düşündüm de; bunca yazı yerine kısaca "Galaksinin en iyi futbol oyunu budur!" desem, daha mı iyi olurdu? (biri beni "Cevabını Bildiği Soruları Sorma Modu'na mı aldı ne?) PES5 tam anlamıyla bir futbol simulasyonu ve kesinlikle arşivinizde bulunması gereken bir yapım. Artık gelen arkadaşınıza gösterebileceğiniz, bir adaya düşseniz yanınıza alacağınız, gecelerinizi gündüzlerinize katacağınız yeni bir oyun var. Eve hoş geidin eski dost! **Volkan Turan**

FENERBAHÇE SAHADA!

Fenerbahçeli futbolcular antremanda...

Bu dünyada yalnız olduğunuzu mu düşünüyorsunuz? Böyle düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz, çünkü bu oyunu gerçek futbolcular dahil herkes oynuyor. Türk takımları içinde, bildiğimiz kadarıyla PES'i en çok seven takım Fenerbahçe. Futbolcular boş zamanlarında oturup, TV başında bol bol turnuva yapıyorlar. Ayrıca neredeyse her futbolcunun başucunda bir PSP de varmış. Fenerbahçe'nin başarı sırrı bu olmasın? Ya da olsun, ne yapalım?

Aşağıda gördüğünüz fotoğrafta da Marco Aurelio'yu evinde PES oynarken görüyoruz. Doğal olarak Brezilya ile oynuyor ve bu kadar rahat olduğuna göre (surat ifadesine ve terliklerine bakarsak) maçı önde götürüyor olmalı. RPS2D olarak kendisine gerçek maçlarda da başarılar diliyoruz.



PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	09	Süper animasyonlar, gerçekçi grafikler...
Ses	08	Spiker ve seyirciler dışında çok iyi.
Oynanış	10	Gerçekçilikte son nokta.
Ömür	10	Yeni PES'e kadar yaşar.

PES5, zor bir oynanışa sahip olsa da bunu daha fazla maç yaparak aşabiliyorsunuz. Ya da... Bu oyunu alın!

10/10



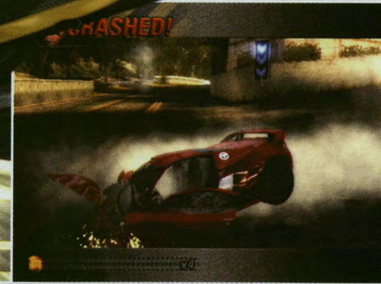
Hızın sanal ortamdaki karşılığı...






Herkesi ekarte edin, tek başınıza yarışın, asosyal olun.







BURNOUT REVENGE

Parmaklarımı sardılar, ellerimi bağladılar; yine de vazgeçmedim...



DETAYLAR

DAĞITIM ELECTRONIC ARTS
YAPIM CRITERION
OYUNCU SAYISI 1-6
WEB SİTESİ BURNOUTREVENGE.EA.COM
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES YOK
ONLINE VAR
TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT - WWW.ARAL.COM.TR

KISACA
Dünyanın en hızlı oyununda, agresif rakiplerle yarışmanın ve trafiği birbirine katmanın "intikam" boyutu...

Burnout oynarken söylenmiş birkaç son söz: "Bak şurada bir kısa yol var!", "Eğer rampadan atlarsak bitiş çizgisine daha çabuk ulaşırız!", "Hehe, yine birinciyim!", "Şu önümdeki otobüs değil, değil mi?", "X4 Boost'um var, kimse beni tutamaaaz!".

Evet, bu oyunu oynarken mutlaka konuşulur ve evet, her sözden sonra kesin bir hata yapılır, çünkü Burnout kesinlikle affetmez. Bir dövüş oyununda bile ekrandan bir saniye de olsa gözünüzü ayırabilirsiniz veya dikkatinizi başka bir yere verebilirsiniz, fakat bunu Burnout'ta yapmanız neredeyse imkansız. Nedeni çok basit; bu oyun hızlı. Bu oyunda sürekli hareket var ve bu oyun... Gerçekten hızlı ya! Bazı insanlar (genellikle oyunlarla ilgilenmeyenler), bırakın ekranda olan biteni takip etmeyi, benim bir aracı kontrol ettiğimi fark ettiklerinde şaşkınlıklarını gizleyemiyorlar (bu şaşkınlık da nasıl bir şeymiş, hiçbir yere gizlenmiyor - FA) ve "Tuna harikasın, kahramanım!" diyerek boynuma sarıl... Tabii ki böyle bir şey olmuyor, ama şaşırdıkları bir gerçek.

Diğer Burnout'ları bir kenara bırakarak direkt üçüncü oyundan ve Revenge'den bahsedelim; Burnout 3: Takedown şahane bir oyundu ve kendi kendime "Daha iyi nasıl olabilir?" diye de sormuyor değildim. Hatta, yakın zamanda bu konuya kafa yorarken "Neden Burnout 3'ü bir kez daha oynamıyorum?" dedim ve oyuna yeniden başladım. Tam bu sırada PSP için Burnout Legends geldi. Tam onunla ilgileniyordum ki Burnout Revenge ile karşı karşıya kaldım. Anlayacağınız, hayatımın son döneminde; yemek, içmek, uyumak gibi temel faaliyetlerime Burnout da eklendi. Sanırım aşk yaşıyoruz...

REVENGE'DE TRAFİKTEKİ HER ŞEY BİZİM KURBANIMIZ


Artık yarış havada da devam ediyor.

$#&! ÖNÜNE BAKSANA!

Bu oyunda kimse önüne bakmıyor, o yüzden sinirlenmeyin. Amaç sadece bitiş çizgisine birinci varmak ve nerede olduğunu dikkate almaksızın rakip niteliğindeki her şeyi havaya uçurmak. "Her şey" kelimesine dikkatinizi çekmek istiyorum; eskiden sadece ve sadece rakip araçları tartaklayabiliyorduk. Revenge'de ise trafikteki her şey bizim kurbanımız. Yollarında sakince ilerleyen tüm araçlara çarparak onları sağa sola savurabiliyoruz. Otobüsler, tırlar ve karşı şeritten gelen araçlar hariç, hiçbir araca çarpmaktan kaçınmanıza gerek yok. Hatta bunu lehinize de kullanabilirsiniz. Mesela dar sokaklarda karşı şeritten gelen araçları, şeridinizdeki araçları ileri fırlatarak ekarte edebilirsiniz. Ya da yanınızdan gazlayıp giden rakibinize -bir bilardo topuna vuruyormuş gibi- önünüzdeki aracı yollayabilirsiniz. Iskaladıysanız ➡


PlayStation® 2
RESMI DERGISI-TR
ÖZEL
İNCELEME!


Burnout tarihinde ilk defa, rakiplerinizin üstüne inerek de onları etkisiz hale getirebilirsiniz. Giana Sisters gibi...





Başarılı olmak için ekrandan bir saniye bile gözünüzü ayırmamalısınız.



Avrupa'nın sokakları hem dar, hem de envai çeşit engelle dolu.





Oynayış şeklinize göre ödüllendiriliyorsunuz.



Her sokakta mutlaka oniler, kutular e benzeri şeyler örürüz... Ve üstünden eçeriz.

üzülmeyin. Yine yeteneğiniz ve trafiğin akışına göre, çarptığınız sıradan aracın ileride bir kazaya yol açmasını ve bir araba barikatı oluşturmasını sağlamak da ellerinizde. Criterion bu işi sıradan bir yenilik olarak bırakmamış ve oyuna "Traffik Attack" adında özel bir mod da eklemiş. Traffic Attack'te amacımız; araçları birbirlerine düşürmek, trafiği mahvetmek, yolda araba bırakmamak. Her çarptığımız araç belirli bir puan veriyor ve her bölümde de yüksek bir puana ulaşmaya çalışıyoruz. Araçlara kombo yaparak çarparsak (bir aracı diğerine ya da karşı şeritteki araçlara çarptırma gibi) aldığımız puan katlanıyor ve sonuca daha çabuk ulaşıyoruz. Toplamda 20 saniye hiçbir şeye zarar vermeme şansınız var, ama 20 saniyenin sonunda bölüm sonlanıyor. Araçlara çarptığınız sürece de zaman kazanıyorsunuz. Gayet eğlenceli bir mod. Üstelik kolay da... Bu bölümleri altın madalya almadan geçerseniz... Hayır, böyle bir ihtimal yok.



SONA KALAN...

Traffic Attack modunun dışında oyunda yeni bir mod yok, ama eski modlar değişikliklerle oyunda yer alıyor. Race ve Road Rage'de herhangi bir yenilik yok, ancak Eliminator'da tur tabanlı eleme kuralı, "30 saniyenin sonunda sonda kalan havaya uçar" kuralıyla değiştirilmiş. Bu değişim Eliminator yarışlarını hem daha heyecanlı, hem de daha tehlikeli hale getirmiş, çünkü her şey çok hızlı olup bitiyor ve bu hıza uyamazsanız öbür taraftaki yerinizi alıyorsunuz.

Yarışmadığınız tek oyun tipi Crash Mode da ilginç eklentiler ve eksikliklerle karşımıza çıkıyor. X4, X2, kırık kalp ikonları artık yok. Onların yerine... Eee, üzülmeyin diye söylemiyorum ne zamandır, fakat hiçbir şey yok. Crash artık dümdüz bir mod ve bu nedenle de yeteneğiniz ön planda. Puanınızı artıracak tek bonus, nereden geleceği genelde belli olmayan, üstünde Target damgası olan bir araç. Eğer bu araca bir şekilde hasar verirseniz, puanınız az da olsa kendine geliyor. Her Crash karşılaşması öncesinde hızınızı belirleyecek bir bar karşınıza çıkıyor. Bu barda ileri-geri hareket eden ibreyi barın üst ve alt bölümlerine denk getirirseniz, aracınız hızla ileri atılabiliyor. Bu mini oyunda başarısız olursanız ya çok yavaş hızlanıyorsunuz, ya da daha kötüsü, aracınızın motoru patlayabiliyor. Hızlandıktan sonra yapmanız gereken bir şeyden daha bahsedeceğim, sonra

DAHA FAZLA HASAR

Revenge'de trafik canavarı olmak için hızı lehinize kullanın.

Crashbreaker'lardan her türlü patlamaya, oyundaki tüm efektler baştan aşağı yenilenmiş durumda; bir yere ne kadar hızlı çarparsanız, bunun sonucunda oluşan patlama da o kadar büyük oluyor. Çarptığınız aracın tipiyle çarpma hızınız birleşiyor ve ortaya yandaki görüntüler çıkıyor. Üstelik değiştirilen kamera açılarıyla bir patlamayı birçok farklı açıdan görebiliyoruz. Saatte 280km hızla karşı şeritten gelen tıra çarptıktan sonra bunu farklı açılarla izlemek çok eğlenceli.








Artık hasarları daha detaylı olarak görebiliyoruz.

sınıftan çıkabilirsiniz; artık aracınız havaya fırladıktan sonra, rüzgarın estiği yön doğrultusunda onu kontrol etmeniz gerekiyor. Midnight Club'ın kontrollerine benziyor bu biraz. Yani rampa sizi bir tarafa savurdu diye o yöne gitmek zorunda değilsiniz. Anlatabildim mi? Anlatamadım ya! Bırakıyorum bu işi!

CRASHBREAKER CENNETİ

İçi patlayıcı maddeyle dolu bir objeye saatte 300km hızla çarparsanız ne olur? Patlar? Söner? Bu bir soru mu? Değil. Bunun Burnout dilindeki yanıtı, Crashbreaker (Crash Mode'dan biliyoruz). Crashbreaker bu modda değişime uğradığı gibi, oyuna Crashbreaker karşılaşmaları da eklenmiş. Neyse, biz Crash Mode'dan başlayalım; serinin diğer oyunlarında, Crashbreaker'ı çalıştırmak için belirli sayıda aracın kaza yapmasını sağlamamız gerekiyordu. Şimdiyse çarpışmaların şiddetine göre, ekranın aşağısında yer alan





■ Yasal Uyarı: Arabalar patlayan cisimlerdir!

Boost barı doluyor ve bar %100'e ulaştığında hızlıca R2 tuşuna basmamız gerekiyor. %100'e ulaşan bar, R2'ye basmazsanız sıfıra doğru inişe geçiyor. Büyük bir patlama yaratmak için de R2'ye abanmalı (hop hoop, abanmak yok! / 1989, Etiler, bir okulun bahçesi – FA) ve çizgiyi %100'e tekrar ulaştırmalıyız.

Crashbreaker yarışlarında da değişen pek bir şey yok. Race, Eliminator, Road Rage gibi oyun tiplerinin başına Crashbreaker takısı geliyor ve bunlar birer Crashbreaker karşılaşmasına dönüşüyor. Bu yarışları orijinallerinden farklı kılan tek etken ise kaza yaptığınız anda Crashbreaker patlaması yaratma şansınız olması (Boost'unuz ölçüsünde). Aftertouch'ın alan etkilisi olarak da düşünebilirsiniz bunu.

ARAÇ KAZANMA İŞLEMİ ÇOK KOLAY; TEK YAPMANIZ GEREKEN YARIŞLARDA BAŞARILI OLMAK

YAVRU KEDİ KLASMANINDAN LEOPARA...

Burnout'ta her zaman fazla sayıda araç vardır. Revenge'de de bu kural değişmiyor. Peki bu araçları nasıl elde ediyoruz? Elde edilen araçlar ne işe yarıyor? Araç özelliklerindeki Crashbreaker Force nedir? Soru sormayı kesecek miyim? Kendi kendime soru sorarak nereye varabilirim? İmdat! Araç kazanma işlemi çok kolay; tek yapmanız gereken yarışlarda başarılı olmak. Her aracın farklı bir ağırlığı, azami hızı ve Crashbreaker gücü bulunuyor. Ağır araçların hızlanması zaman alıyor, ama verdiği hasar daha fazla oluyor. Crashbreaker Force'u yüksek olan bir araçsa çok tehlikeli olabiliyor. Dolayısıyla, Crash bölümlerinde artık bölüm tasarımına göre araç seçmeniz gerekiyor.

HURDA, AMA ÇALIŞIYOR

Burnout'ta her araç renkli ve cilalı değil. Bazıları var ki dokunsanız dökülecek gibi...



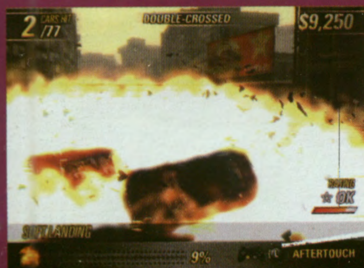
Hızlı arabalarla, çok yüksek hızlara çıkmanın heyecanı tartışılmaz, fakat renksiz hurdalar da oyuna farklı bir hava katıyor. Niye mi? Çünkü zaten milyon tane oyunda gerçek ötesi veya gerçeğin kopyası hiper hızlı araçlar kullandık. Ve artık sıra eskileri ortaya çıkarmaya geldi.



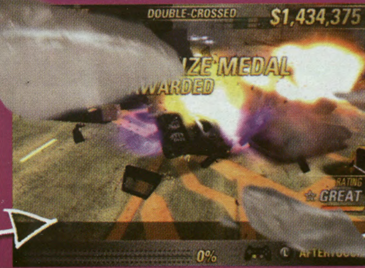
Şu resimde gördüğünüz Alfa Romeo, pek belli olmasa da birçok farklı araba parçasının birleşiminden oluşuyor. Mesela kaput başka bir araçtan alınmış, ama araç tasarımlarını gerçek araç dizaynları yapan bir tasarımcı hazırladığı için ortaya estetik bir görünüm çıkabiliyor.



Diğer yarış oyunlarından farklı olarak, bahsi geçen eski arabalar basit arabalardan ibaret değil üstelik; beygir gücü yüksek Amerikan arabaları, Hummer tipi jipler, 1970'lerin F1 Lotus'ları, Nascar arabaları ve Hotrod'lar, Burnout Revenge'in bize sunduğu farklı arabalar arasında.











Rakip araçları kıstırmak Boost'larını almanızı sağlıyor.


Zamanlaması iyi ayarlanmış bir darbe rakiplerinizi anında saf dışı edebilir.

SONRAKİ NE?

Hava yastığı mı?

HIZINIZI AZALTIN

Oyunun demo versiyonunu test ederken fark ettiğimiz bir şey vardı; arabalar, sanki bir ralli oyunu oynuyormuşuz gibi, virajı alamadığında fırıl fırıl dönüyordu. Burnout'a tamamıyla aykırı olan bu durum Criterion'un başına iş açacaktı ki (isyan çıkacaktı), firma önlemini önceden aldı ve sorunu çözdü. Birinci viteste 600-700hp güç verebildiğimiz araçlarımızın artık çekiş kontrolü var. Evet, Burnout ve çekiş kontrolü, ne kadar uyumlu değil mi? Neyse ki ne virajda kayarken, ne de kalkışta bu olay oyunun akışını bozuyor. Hatta keskin virajlarda uçup giden araçların yere oturmasında da etkili olmuş diyebiliriz. Bir sonraki Burnout'ta GPS, 4X4 kontrolü gibi gariplikler gelirse şaşırmayacağız ama.






Size şunu söyleyebilirim ki, bu oyunun filmi yapılmayacak. Yapımı milyar dolar tutar...

Oyuna sakin bir şekilde başlıyoruz. Madalya aldıkça derecemiz artıyor ve 11 yarışın ardından biraz daha yol almış oluyoruz. Dereceye girme işlemi şöyle gerçekleşiyor: Yarıştaki başarımıza göre, yarış sonunda; Great, Awesome gibi, her biri bir yıldız değerinde olan bir dereceyle yarışı tamamlıyoruz. Madalyamızın türüne göre de bu yıldıza eklentiler olabiliyor. Altın madalya +1 yıldız, gümüş madalya +0 yıldız ve bronz madalya -1 yıldız olarak ayarlanmış. Diyelim ki Awesome, yani 4 yıldız ve altın madalyayla tamamladık yarışı, bu altın madalya bize bir yıldız daha kazandıracak ve Perfect mertebesine yükseleceğiz.

Bakalım, bir sonraki aşamaya geçmek için kaç yıldız gerekiyormuş; 30. Kazandığımız 5 yıldız 30'dan düşülüyor ve bir sonraki aşama için 25 kalıyor. Ne güzel hesap yaptım gece gece, iyi geldi.

ANİDEN ÖNÜNÜZE KOLONLAR, ÇELİK BARLAR ÇIKABİLİYOR

BİTİŞ ÇİZGİSİ BU KADAR YAKINKEN...

... Kaza yaparsanız, üzülmeyin. Yarışlarda kimse alıp başını gitmiyor, 25 saniye fark atıp. Ama bunu dengelemek adına -ve trafikteki arabaların da yok edilebilir olmasından dolayı- yollar daha karmaşık hale getirilmiş. Aniden önünüze kolonlar, çelik barlar çıkabiliyor. Ve onlara çarpmamak için gerçekten çok dikkatli olmalısınız.

Evrenin en hızlı ve eğlenceli oyunun incelemesi burada son buluyor. Yayında ve yapımda emeği geçen herkesi öpüyor, kucaklıyor ve akabinde selamlıyorum. Siz de durmayın, hemen bu oyunu alın, uykusuz gecelere hızlı bir giriş yapın. **Tuna Şentuna**

MOTOR, HAZIR VE UÇ!

Dev boşluklar, uzun rampalar ve metrelerce yüksekte adrenalin dolu bir yarış...



Bazı uçuş rampaları çeşitli kapıların ve kutuların arkasında olabiliyor, fakat bazıları da bu örnekteki şekliyle her şeyiyle ortada; tüneli yukarıdan geçmek için iyi bir fırsat...



Rampamız bizi göklere fırlattı ve şu anda takriben 40 metre havadayız. Bu şekilde hem tüneli, hem de dar dağ yolunu aşacağız. Ya da aşamayacağız, ühü...

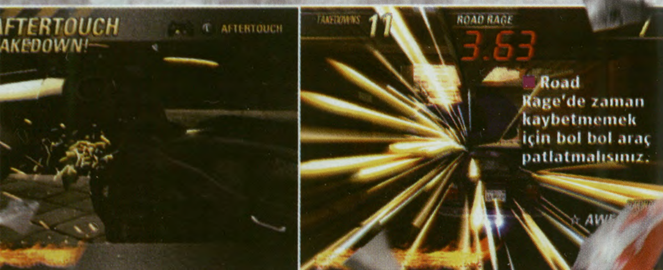


Boost'umuz olduğu için şanslıyız ve şahane bir hava kısa yolu yardımıyla çok yol kat ettik. Şimdi sıra yere inmekte...



Aşağıdaki tırların ve engellerin arasına başarıyla indik ve Boost'umuza Boost katacak Awesome Air (bu durumda Ultimate olmalı en azından) bizim oldu.

Crashbreaker'ınızı %100'e getirerek inanılmaz patlamalara yol açabilirsiniz.



Road Rage'de zaman kaybetmemek için bol bol araç patlatmalısınız.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	10	PS2'de bundan iyisi yok.
Ses	09	Efektler süper, müzik sayısıysa az.
Oynanış	09	Yenilenen modlarla birlikte mükemmel.
Ömür	09	Bu oyun hiçbir zaman eskimiyor.
Tüm Burnout oyunları arasında en eğlenceli olanı. Kaos yaratmak, stres atmak için birebir. Alın, aldırın, al...		10/10


PlayStation®2
RESMİ DERGİSİ-TR
ÖZEL
İNCELEME!

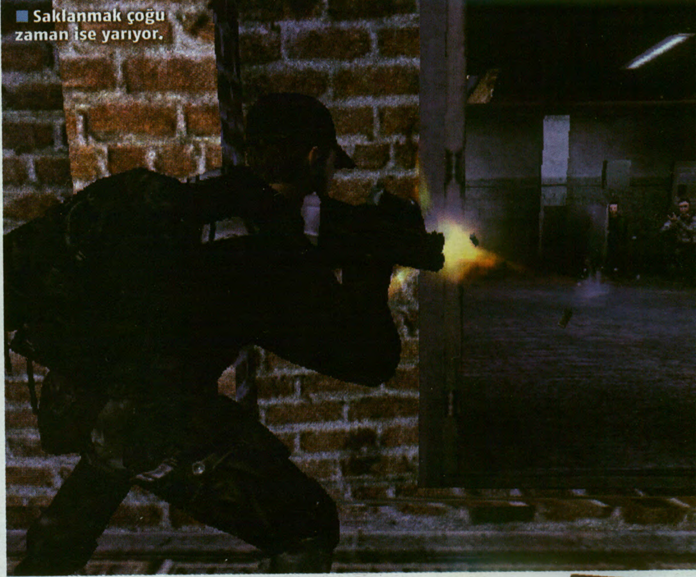


■ Güzelce siperimizi aldık mıydı vız gelir düşmanlar...



■ Bu oyunun boss'ları da zırhlı araçlar.




■ Saklanmak çoğu zaman ise yarıyor.



CONFLICT: GLOBAL STORM



Naziler intikam için dönerse...



DETAYLAR

DAĞITIM SONY
YAPIM PIVITOL GAMES
OYUNCU SAYISI 1-4
WEB SİTESİ WWW.CONFLICT.COM
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE VAR
TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT - WWW.ARAL.COM.TR

KISACA

Conflict: Desert Storm 1 ve 2'nin orijinal kadrosu bu oyunla dönüyor... Ve bu kez yanlarında güzel ve yetenekli bir dişi sniper var.

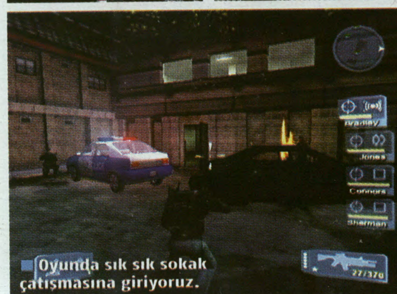
İlk başta eskiye gidip, detaylara inmemiz gerekiyor; 1996 yılında global terörizme, uyuşturucu ve silah ticareti ile finanse edilen yeni bir terör örgütü eklendi. 33 Mart adı verilen bu örgütün ilk işi -tüm dünyada- terör odaklı planını uygulamak oldu. Asıl hedefi ise parçaladığı uluslara finansal açıdan sahip olmak ve yeni, faşist bir dünya düzeni kurmaktı. Bu örgütün kökleri, İkinci Dünya Savaşı'ndan sağ kurtulmayı başarmış Nazilere kadar uzanıyor. Ve Naziler, uğradıkları bozgunun intikamını almak istiyorlar. Peki, bu kızgın amcaları ve onların hain planlarını kim durduracak? Tabii ki Amerikalılar, yani Conflict: Desert Storm 1 ve 2'den tanıdığımız adamlarımız ve bu görevde onlara yardım edecek olan sniper'ımız Carrie Sherman. Yeni oyunda birçok şey diğer Conflict oyunlarından farklı, çünkü bu kez üçüncü bir savaş, diğer bir deyişle Üçüncü Dünya Savaşı söz konusu.

KARE AS

Birinci ve İkinci Körfez Savaşı'nda kazandıkları savaştan sonra anti-terör eğitimi gören adamlarımız, yeni bir savaş için hazırlar. Yine her takım üyesi farklı bir yeteneğe sahip. Mesela takımın lideri Bradley'nin en yetenekli olduğu alan saldırı silahları iken, Jones bir patlayıcı uzmanı. Conner ağır silahlar konusunda usta (bakınız 88. sayfa, büyük ekran görüntüsü) ve Foley ile favori karakterim olan (Miss.) Sherman attığını vuran iki sniper. Şimdiye dek gördüğüm en iyi dişi karakter Max Payne 2'deki güzeller güzeli Mona idi. Conflict: Global Storm'a da benzer bir yenilik eklemişler ve açıkçası bu, oyunun rengini değiştirmiş. "Helal olsun" diyorum ve bir diğer konuya geçiyorum; istediğiniz karaktere, istediğiniz anda geçiş yapabiliyorsunuz. Merak etmeyin, siz bir adamı kontrol ederken diğerleri yollarına devam ediyorlar. Tek yapmanız gereken ise nereye gideceklerini, kimi öldüreceklerini göstermek. Askerlerin kaybolmaları, bilinçsiz halde (zombi gibi mi? - FA) yollarını bulmaya çalışmaları gibi sorunlar ise nadiren yaşanıyor. Bu tip durumlarda verdiğiniz komutu tekrar etmeniz ya da F5'e basıp Web sayfasının yeniden açılmasını beklemeniz gerekebiliyor. Umarım Oscar'a aday olacak bu benzetmemle size aklımdan geçeni anlatabilmişimdir.

Emir dağıtma aşamasıysa oldukça pratik. Seçenekler karmaşık değil, her emir tek tuşla verilebiliyor ve böylelikle akıcı bir oynanabilirlik sağlanıyor. Emirler tek bir kişiye veya gruba veriliyor. Ve emir vermeden önce adamlarınızın





■ Oyunda sık sık sokak çatışmasına giriyoruz.

DİŞİ SNIPER
Sherman ile tanışın...

Ekibe yeni katılan Carrie Sherman, takımdaki ikinci sniper. Onu bu kutuya almamızın (ki taşmış) tek sebebiyse, bir dişi olması. Bir sniper'ın, özellikle de dişi bir sniper'ın bu tip bir oyunda ne kadar kritik olduğunu tahmin edebilirsiniz. Ona dikkat edin!

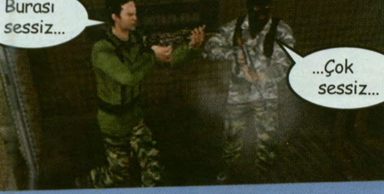


EĞLENCELİ, AMA KLİŞE

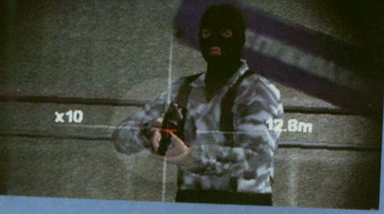
Her şey iyi, hoş da, orijinallik yok...

Conflict: Global Storm eğlenceli ve akıcı bir oyun. Ancak oyundan soğumanıza neden olacak, klişe ve anlamsız bazı şeyler var. İşte en kötülerinden birkaçı...

Yüzeysel diyaloglar



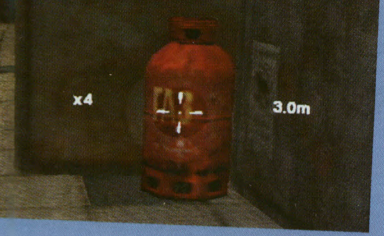
Kar maskeli teröristler

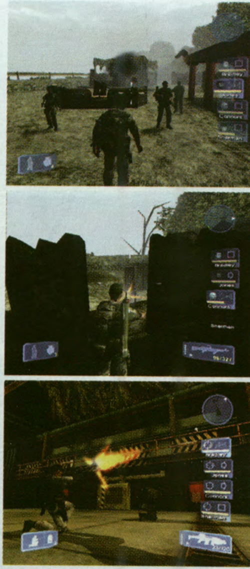


Uzaydaki uydular



Patlayan variller



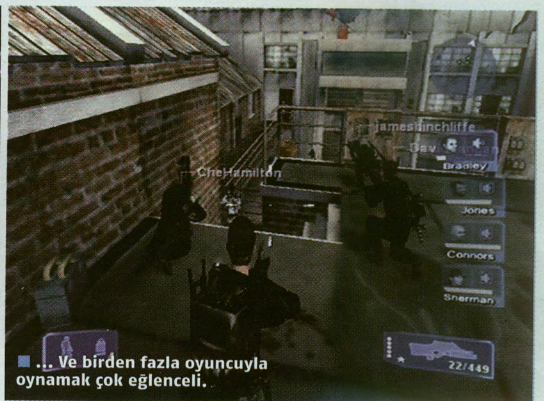




Conner ve sevgili roket atarı...



Çok oyunculu modun ara birimi olabildiğince sade...



... Ve birden fazla oyuncuyla oynamak çok eğlenceli.

göreve hazır olmalarını bekleyebiliyorsunuz. Bunun için bir "erteleme" seçeneğine sahipsiniz. Ayrıca -çevreye yayılmak için- adamlarınızı kendi hallerine bırakmak veya her biriyle tek tek ilgilenmek, hedef seçmek sizin elinizde. Bu noktada, bir anlamda oyunun türünü de siz belirlemiş oluyorsunuz. Adamlarınızı serbest bırakıp oyunu bir aksiyon gibi, veya onlarla ayrı ayrı ilgilenerek bir strateji gibi oynayabilirsiniz (bu şekilde oynandığında Full Spectrum Warrior'ı hatırlatıyor). Emir verme sistemi basit ve esnek olmasına karşın rahatsız edici bir problem var; hileli yapay zeka. Bir yere giderken veya bir şeye saldırırken bu sorun oynanışa direk etki ediyor. Şu şekilde anlatalım: Bir düşman askeri, çalıların arasında saklanan bir Amerikan askerini ne olursa olsun fark ediyor, ancak sizin kontrolünüzdeki bir Amerikan askeri düşmanı gördüğü anda düşman da onu görüyor. Yani düşmanın görüş alanı değişken, hatta hileli olabiliyor. Bu da sizi hem komik durumlara düşürüyor, hem de vurulmanıza neden oluyor. Kısacası, "Şuradan biraz ortamı dikizleyeyim." veya "Şuradan hedefimi seçeyim." dediğiniz anda... Agh... Vuruldum!

YENİLİK VAR MI?

Olmaz mı? Oyunun birçok özelliği geliştirilmiş ki, daha çok zevk alalım, daha uzun süre oynayalım ve hayattaki diğer şeylere daha az vaktimiz kalsın. Peki, nedir bu yenilikler? Öncelikle, görselliğe daha çok önem verilmiş; karakterler, üniformaları ve yüz ifadeleri oldukça detaylı (adamların göz küresi bile oynuyor). Fizik motoru da yenilenmiş ve animasyonlar eskiye oranla daha gerçekçi hale getirilmiş. Nesnelerin ve duvarların üzerinden atlama, pencerelere tırmanma gibi hareketlerin geliştirilmesi de oyunu hızlandırmış. Yeni nesil bir aydınlatma motoru kullanıldığından, oyundaki ışık ve gölgeler de gerçeğe çok yakın.

Ara birimde de bazı değişiklikler var; üç boyutlu gösterge ile emir vermek, adamlarınıza pozisyon aldırmak, eskisinden daha pratik ve zevkli. Yapay zekanın geliştirilmiş olması ise düşmanlarımızın daha zeki oldukları anlamına geliyor ki, bu hem iyi, hem de kötü bir haber; düşman askerleri, bir sonraki hamlelerini bizim hareketlerimize göre gerçekleştiriyorlar. Yani daha dikkatli hareket etmemiz gerekiyor (bu kötü haber). Bu durum da çarpışmaları ve pusuları daha gerçekçi, daha zevkli kılıyor (bu da iyi haber). Oyunun bir diğer özelliği ise çatışmaların dünyanın birçok yerinde, özellikle de şu anda gündemde olan noktalarında geçmesi. Oyunu hem online, hem de aynı ekranda birden fazla oyuncuyla oynama şansınız da var. E daha ne olsun...

KARAR!

Conflict: Global Storm, kalp atışınızı hızlandıracak kadar heyecanlı bölümlerle ve ağırlıklı olarak, görsel yeniliklerle dolu, "taktik soslu shooter" diye tanımlayabileceğimiz bir tarza sahip eğlenceli bir oyun. Stratejiye boğulabilir ya da karakterden karaktere atlayarak oyunu düz bir shooter gibi oynayabilirsiniz, seçim tamamıyla size ait. Mekanların değişken olması ise bir diğer artı. Bir bölümde karlarla kaplı dağlarda dolaşırken, diğer bölümde kendinizi bir şehrin sokaklarında bulabiliyorsunuz. Ayrıca her ortam farklı şekillerde çatışmalara etki ediyor; yağmur ormanlarında gizlenmek daha kolayken, fabrika koridorlarında düşmanla yakından savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Sonuçta, kime karşı savaşırsanız savaşın, hangi karakteri seçerseniz seçin, Conflict: Global Storm iyi bir savaş oyunu. Detaylara takılmayın, yalnızca oynayın.

Elif Namlı

KİME KARŞI SAVAŞIRSANIZ SAVAŞIN, HANGİ KARAKTERİ SEÇERSENİZ SEÇİN, CONFLICT: GLOBAL STORM İYİ BİR SAVAŞ OYUNU

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	08	Kusursuz değil, ama kaliteli.
Ses	07	Ses efektleri güzel, ama müzikler yetersiz.
Oynanış	08	Çarpışmalar olabildiğince sürükleyici.
Ömür	08	Online, oyunun ömrünü uzatıyor.

Sürükleyici bir aksiyona sahip, ancak ne bu serinin ne de bu oyun türünün geleceği için büyük bir adım.

8/10



Kore'yi kurtarmak için bu... etkisiz hale getirmelisiniz. ... mu, yoksa kırmızı mı?

Erkekseniz gelin bakalım!!

Surada bir tank mı var? Hiç sorun değil, artık yok...



Alo? Hanginiz vurdu kanadımı? Hani şakaydı?



Yeni görevler için yere inmenize gerek yok.


Sony... Takesha Kitano... Kamikaze... Hurraaa!!!



HEROES OF THE PACIFIC

Er Ryan, Pearl Harbor'a kaçarsa...

DETAYLAR

- DAĞITIM CODEMASTERS
- YAPIM IRGURUS
- OYUNCU SAYISI 8/2
- WEB SİTESİ WWW.CODEMASTERS.CO.UK/HEROES
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES VAR
- ONLINE VAR

KISACA
Pasifik üzerinde sivrisinek misali gezerek düşmanlarınızı serin sulara dökmeye çalıştığınız bu oyun, uçmak ve "it dalaşı" yapmak için birebir.

Yağmur yağıyor. Mesai bitmiştir. Haydi eve!

O kadar çok İkinci Dünya Savaşı konulu oyun var ki, abartısız, hepsini dergiye koyup incelesek özel bir sayı çıkarabiliriz. Buna karşılık, PS2 semalarındaki uçak oyunlarını saysak, bir elin parmak sayısını geçmez. Sizce de bu ikisini birleştirmek iyi bir fikir değil mi? Heroes of the Pacific'te de yapılan bu; oyun Pearl Harbor döneminde geçiyor ve William Crowe adlı genç bir Amerikalı donanma askerini yönetiyoruz. Saldırı sırasında ağabeyimiz çekik gözlüler tarafından öldürülüyor ve biz de yeryüzündeki her şeye karşı olabildiğince nefret duyuyoruz. Evet, tahmininiz doğru; bu sefer de Amerikalıların tarafındayız!

MEHTABA KARŞI ALEM

Çıkmadan önce HotP hakkında yaptığımız araştırmalarda bizi heyecanlandıran şey, sağlam kapışmalar yapacak olmamızdı. Oyunu oynadıktan sonra bu heyecanımızın boşa olmadığını gördük.

Karşımızda tam 26 görev ve seçilebilecek 36 farklı uçak var. Savaşa önce P-40C Warhawk ile başlıyoruz. Ama meraklanmayın, görevlerde başarılı oldukça puanlar kazanıyor, yeni görevlere atılıyor ve her yeni görev ile yeni uçaklar açabiliyoruz. Biriktirdiğimiz puanlarla da uçakları modifiye edip, 36 olan uçak sayısını 90'a kadar (yanlış yazmadım) çıkarabiliyoruz. Görevler de aynı oranda doyurucu; gökyüzünde Japonlar ile "it dalaşı" yapmak gerçekten mükemmel bir duygu. Ancak tüm görevlerin sadece it dalaşı ile geçtiğini sanmayın. Bazen bir yakıt tankerine eskortluk yapıyor, bir gemiyi yok etmek için torpido saldırıları gerçekleştiriyoruz, bazen de onlarca uçağın arasından sağ kurtulmak için ateşe asılıyoruz.

Her bir görev içinde yeni görevlere ayrılabiliyor ve bunların -hepsi değilse de- bir kısmı fazlasıyla eğlenceli. Özellikle, uzaktaki bir gemiye torpido attıktan sonra, torpidonun süzüle süzüle ilerleyip hedefi patlatmasını izlemek gerçekten keyifli.

AMA BENİ UÇAK TUTAR!

Oyuna başlarken iki tip kontrolden birini seçmek zorundasınız (Arcade ve Professional). Doğal olarak, Arcade seçeneği Professional'a göre daha basit, daha eğlenceli, çünkü uçağı kontrol etmek daha kolay. Ne var ki her iki kontrol tipi de yeterli olmuyor. Bunun eksikliğini özellikle güçlü düşmanlarla kapışırken hissediyorsunuz, çünkü hem manevra yapmak, hem de iyi nişan almak pek kolay değil. Bir de ekranın sürekli sallanması buna eklendi mi, mideniz bulanabiliyor (biri şu poşeti... Öörrgg!).

HotP aşırı adrenalin salgılamanızı sağlayan, çok hızlı bir oyun değil. Ama başından sonuna dek temposu hiç düşmüyor. **Volkan Turan**

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafic	07	Gökyüzü ve uçak tasarımları vasat.
Ses	05	Uçak vızıltıları tam bir hayal kırıklığı.
Oynanış	07	Sade bir kontrol sistemine sahip.
Ömür	07	Online moduyla ömrü uzuyor.

Etkileyici özellikler sunmasa da, zevkli görevleri ve çeşitliliğiyle denenmeyi hak ediyor. Bir de ses efektleri daha iyi olsaydı... **7 /10**

Dön, in, çık, fırla ve kus...

HER ZAMAN SAVAŞMALI MIYIZ?

Hayır! Savaş da nedir? Alın şu bomba uçaklarından, yakın gezegeni!

AĞIR ABİ!



İşte düşmanı korkutacak kadar güçlü bir uçak. Bununla Gunner uçaklarınızı koruyabilirsiniz, ama ağır olduğundan bir süre sonra kolay lokma haline gelebilirsiniz. Bu yüzden, geç olmadan, düşmanlarınızla yüklendiğiniz tüm bombaları paylaşmanız (!) gerekiyor.

SULU!

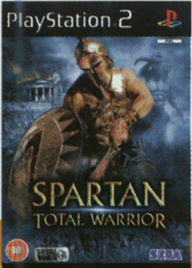


Hafif ve etkili, ama bu uçağı kullanırken uçak-savarlar baş belanız olabiliyor. Avantajınız ise denize oldukça yakın ve paralel uçabiliyor oluşunuz. Göstergeniz de denize çok yaklaştığınızda sizi uyardığı için sorun yok; gerisi hayal gücünüze kalmış.

YERE BAKAN!



Counter-Strike'ta "rush" yapmayı seviyorsanız, işte hediyemiz; tek yapmanız gereken, düşmanınızı gözünüze kestirdikten sonra doğru açıyı yakalamak ve hedefe hızla, balıklama uçmak. Zor anlar yaşayan düşmana tam zamanında ateş etmeniz gerekiyor.





SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Bu yıl kış kreasyonunda kılıç ve sandaletler var...

DETAYLAR

DAĞITIM SEGA
YAPIM CREATIVE ASSEMBLY
OYUNCU SAYISI 1
WEB SİTESİ WWW.TOTALWARRIORGAME.COM
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES YOK
ONLINE YOK
TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT- WWW.ARAL.COM.TR

KISACA

Eski Roma'da geçen bu epik oyunda, tarih ve mitoloji mükemmel şekilde bir araya getirilmiş. Total Warrior'da fantastik yaratıklar ve büyücülerle karşılaşıp hepsini bir güzel pataklayacaksınız.

Bir konuda en baştan anlaşalım: Spartan: Total Warrior çok iyi bir oyun. Bu oyuna, aslında fazlasıyla hak ettiği abartılı tezahüratı yapmamızı engelleyen tek bir şey var; o da olağanüstü bir oyun olan God of War'un yakın zamanda piyasaya çıkmış olması. Bu nedenle; "Spartan: Total War, geçtiğimiz birkaç ay içinde oynadığımız en iyi tarihi konulu oyun" demek zorunda kalıyor olmamız, açıkçası canımızı oldukça sıkıyor. Bu mütevazi açıklama ile yetinmek zorundayız, çünkü ne yazık ki Fırat oyun incelerken adil davranmamız gerektiği gibi garip bir batıl inanca sahip. Neyse, biz konumuza dönelim ve Spartan'ı, Dynasty Warriors, Persians ve hatta Devil May Cry'dan bile daha üstün kılan neymiş, ona bakalım.

TANRININ ELİ

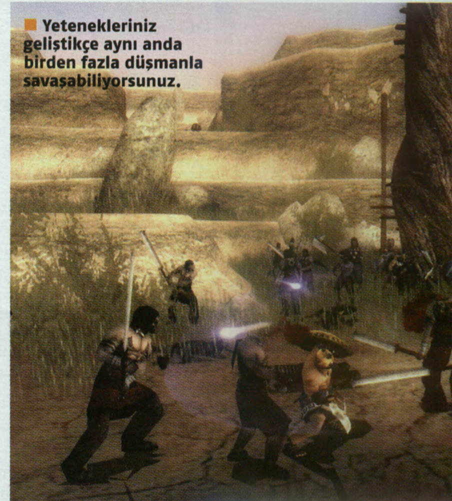
Olay antik Yunan'ın en önemli şehirlerinden biri olan Sparta'da geçiyor. Kalabalık ve güçlü Roma ordusu şehrin surlarına dayanmış. Tam o sırada savaş tanrısı Ares bu dengesiz savaşa el atarak, The Spartan adlı gizemli bir Yunan savaşçısına muazzam bir güç bahşetmeye karar veriyor. İşte bu savaşçı sizsiniz. Ama her güzel şeyin olduğu gibi, bunun da bir bedeli var. Ares iyiliğinin karşılığının savaşçıların ruhlarıyla ödenmesini istiyor ve Yunanlılar pazarlık yapacak durumda değiller.

Daha ilk savaş başlarken anlaşma yapılıyor. Bir yandan Ares'in uğursuz sesi kulaklarınızda yankılanırken, diğer yandan tüm ahlaki inançlarınız sarsılıyor. Bu da bacaklarınızda bir karıncalanma ve içinizde önlenemez bir kusma isteği doğuruyor (Manhunt veya The Suffering oynamış olanlar bu karmaşık hissi anımsayacaklardır). O anda çözmeye çalıştığınız tek şey ise bir kahraman mı, yoksa bir cani mi olduğunuz. Neyse ki ahlaki tereddütler yaşamaya başladığınız sırada soluğunuzu kesecek bir aksiyon başlıyor.

Bu sayfalardaki ekran görüntülerine bakarak


Romalılar, Spartalıların gizli silahı olan trampleni keşfettiklerinde...

BİR YANDAN ARES'İN UĞURSUZ SESİ KULAKLARINIZDA YANKILANIRKEN, DİĞER YANDAN TÜM AHLAKİ İNANÇLARINIZ SARSILIYOR


Yeteneklerimiz geliştikçe aynı anda birden fazla düşmanla savaşabiliyorsunuz.

Bay Spartan, suratındaki maske yüzünün görünmesini engellediği için hala mutlu.

ÜÇ PERDE

Spartan'da "üç perdelik gösteri yöntemi" kullanılıyor. Ama o da ne?

Spartan: Total War'da çok güzel bir düşünce uygulanmış ve görevler, antik Yunan tiyatrolarında kullanılan "beş sahne, üç perde" sistemine göre hazırlanmış. Öyküde de aynı yol takip edilmiş; ikinci perde Sparta'nın makus çöküşü ile dramatik bir şekilde sonra eriyor ve görkemli bir üçüncü perdeye zemin hazırlanıyor. Bunun modern halini Star Wars'da, The Empire Strikes Back'te de görmüştük.



İşte bu da Talos. Yukarıda kendisini oldukça yalnız hissediyor olmalı...





Büyük ve ürkütücü görünüyor olabilir, ama ardından gelecek olanla karşılaştırıldığında, değil.

Spartan'ın pek çok benzeri gibi sıradan bir kılıç dövüşünden ibaret olduğunu düşünebilirsiniz. Çok yanılıyorsunuz, ama bu seferlik sizi affediyoruz. Spartan aslında hiçbir tekrara düşmeden, birbirinden farklı özelliklere sahip görevlerden oluşan bir oyun. Ne demek istediğimizi aslında daha oyunun başında anlayacaksınız. Sparta'yı Romalılara karşı savunmaya çalıştığınız ilk görevde aslında üç farklı amacınız var: Öncelikle Sparta'nın duvarlarını yıkmaya çalışan kuşatmacıları durdurmak, ardından Kral Leonardis'in surlarda güvende olmasını sağlamak ve son olarak Spartalı takviye güçlerinin önünü kesen demir parmaklıkları kaldırmak. Bu sayede Spartan, basit bir kılıç dövüşü olmanın ötesine geçiyor. Devam eden bölümlerdeki görevleriniz kurtarma veya eskort gibi diğer oyunlardan alışık olduğumuz konular olsa da, bunlar her yönüyle çok sürükleyici.

TEKER TEKER GELİN!

Gerçek zaferin yolu tabii ki dövüşten geçiyor. Oyunda merkezi ve dairesel olmak üzere iki farklı türde temel saldırı var. Merkezi saldırıda tek bir hedefe saldırırken, dairesel saldırı ile kılıcınızı pek çok düşmana doğru savurabiliyorsunuz. Zorlukları tam dozunda ayarlanmış çeşitli farklı hareketler de temel saldırılara eklenebiliyor. Hoplayıp zıplamalar ve savunma hareketlerine de biraz alıştıktan sonra tüm bunları gayet doğal bir şekilde art arda uygulamaya başlıyorsunuz.

Pek çok oyunun aksine savaş sırasında tuşlara devamlı basıp durmak kesinlikle işinize yaramıyor. Farklı düşmanlar için, onlara göre bir taktik belirleyerek savaşmanız gerekiyor. Örneğin bazılarına karşı savunma yapmalı, bazılarına karşı ise hızınızı kullanmalısınız. Tek ➜

SPARTA'NIN YERLİSİ MİSİNİZ?

Spartan'da her şey iyi güzel de, seslendirmeler biraz sorunlu. Romalılar İngiliz, Spartalılar ise Amerikan aksanı ile konuşuyorlar.



İmparatorluğun kadrolu necromancer'ı Sejanus, garip bir İngiliz aksanına sahip.



Arkadaşınız Castor, tam olarak Medal of Honor'daki askerler gibi konuşuyor.



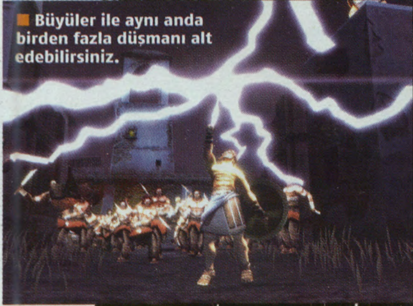
Amazon savaşçısı Electra ise manasız bir şekilde İngilizce'yi Bulgar aksanı ile konuşuyor.



Bir ekrana bu kadar büyük bir katliamın sığabiliyor olması ne güzel değil mi?



Şaka yapıyor olmalısınız... Bu arkadaşı o iplerle durdurmayı mı umuyorsunuz gerçekten?



Büyüler ile aynı anda birden fazla düşmanı alt edebilirsiniz.



tek gelseler bir şey değil de, değişik özelliklerdeki düşmanlar kısa aralıklarla saldırmaya başladıklarında, daha özel taktikler kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Mesela bir defasında çok hareketli ve çift kılıç kullanan bir düşmanla savaşırken, bir anda devasa bir savaşçı karşımızda belirdi. Bu zor savaş sırasında bir yandan çift kılıçlı adamları kalkan ile uzak tutmaya çalışırken, diğer yandan iri arkadaşımıza rahat vuracak bir pozisyon kovalıyorduk. Bu tip heyecanlı sahnelere oyunun her anında rastlayabiliyorsunuz.

Tüm bu kavga dövüşün yanı sıra, oyunun sağlam bir mitolojik atmosferi var. Baş rolde siz, yardımcı rollerde ise Medusa ve Aşil gibi önemli yıldızlar var. Aslında onların rolleri nispeten daha küçük. Daha çok bir şöhretler topluluğu oluşturmak için kadroya dahil edilmişler. Hatta oyuna renk katmak amacıyla Romalılar bile doğa üstü olaylara giriyorlar. Örneğin ünlü kötü adamlardan Sejanus oyunun ortalarında bir yerlerde necromancer oluveriyor. Siz sormadan önce söyleyelim; evet, bu, zombi Romalılar var demek. Ünlü bir düşmanı yenmenin bazı önemli getirileri de oluyor. Yani yeterince iyi oynarsanız, Medusa'nın kalkanı ve Aşil'in mızrağına el koyabilirsiniz. Bu tip özel silahların, sahibinin özelliklerine göre bazı büyülü güçleri de oluyor. Örneğin Medusa'nın kalkanı ile görüş alanınızdaki tüm düşmanları belli bir süre için taşa çevirebilirsiniz. Ya da Aşil'in mızrağıyla ateş gücü kazanabilirsiniz. Hayır, mızrakla ateş arasındaki ilgiyi biz de anlayamadık.

Aslında hepsi bu; savaş, kılıçlar ve sandaletler. Çok gürültü patırtılı bir şey yok. Ve Spartan'ın biraz fazla sade bir karakter olmasının bizi rahatsız ettiğini bile söyleyebiliriz. Tanrıların torpil yaptığı kahramanın yol açtığı bu katliamın biraz daha renklendirilmeye ihtiyacı varmış. Kahramanımız da biraz daha karizmatik olsa fena olmazmış. Neyse ki düşmanların kafalarını kırarken fazlasıyla eglenebiliyorsunuz.

Ümit Öncel

YARATIKLARIN ÖZELLİKLERİ

Mitolojik canavarları dövmeden önce yakından tanıyalım...

MEDUSA



Bazen saçımız bir türlü istediğimiz şekli almaz. Böyle günlerde hepimiz biraz gergin olabiliriz, ama Medusa'nın saçları canını hepimizinkinden daha çok sıkmış. Hatta sinirinden baktığı adamı taşa çevirecek kadar tadı kaçmış. Romalıların onu ne olduğu anlaşılmayan bir sandalyeye hapsetmiş olmaları da cabası.

HYDRA



İki kafa, tek kafadan iyidir. Peki ya sekizine ne demeli? Hydra için asıl sorun bu kadar boğazı beslemek zorunda kalması. Ve bu kafalardan herhangi birine kafayı kaptırmak istemiyorsanız, Hydra karşısında kafanızı (evet, sizdeki kafa sayısı bir) kullanarak bulmacayı çözmek zorundasınız.

TANIMLANAMAYAN UÇAN CİSİM

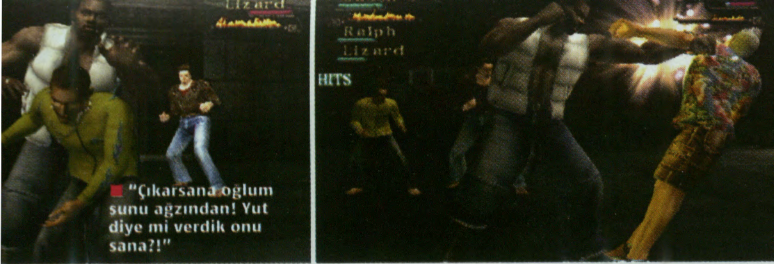


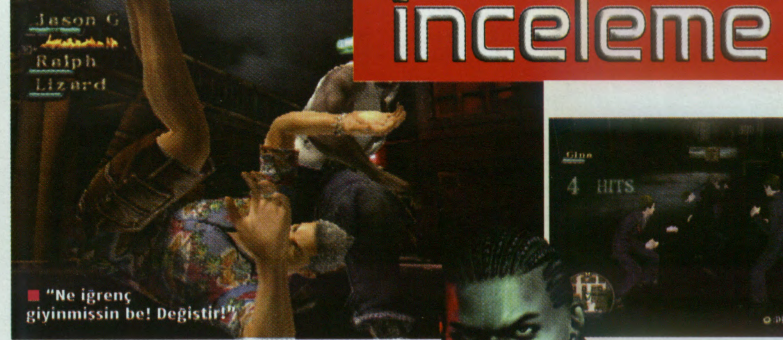
Doğrusunu söylemek gerekirse bu çap ve ebatlardaki bir yaratığın uçabiliyor olması bilim dünyasına bir hakaret olarak algılanmalı. Diğer yandan bu şişman dinozor-yarasayı büyücülerin baş yapıtlarından biri olarak değerlendirmek de mümkün.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Grafik	08	Etkileyici, ama mükemmel değil.
Ses	08	Sadece seslendirmeler iyi değil.
Oynanış	09	Dövüşler çok başarılı.
Ömür	09	Yeniden oynatıyor.

PS2'de sayılı strateji oyunu varken seçici olmamamız gerekiyor. Ama işin yanı, Spartan: Total War beklentilerimizi karşılıyor. 9/10


"Çıkarsana oğlum şunu ağzından! Yut diye mi verdik onu sana?!"


"Ne iğrenç giyinmissin be! Degistir!"

PlayStation 2

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

Buna da oyun diyorsunuz ha? Yıkılın!

DETAYLAR

- DAĞITIM CAPCOM
- YAPIM CAVIA
- OYUNCU SAYISI 1
- WEB SİTESİ WWW.CAPCOM.COM/XPML/GAME.XPML?GAMEID=800046
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

Hepimiz dövüşmeyi severiz. "Ben öyle hareket edemem, yorulurum." da diyebilirsiniz. O zaman sizi oyunlarla baş başa bırakalım. Eskiden Final Fight oynardık. Ya da Captain Commando... Peki ya şimdi? Şu yanı başımda duran Beatdown gibi ucuz, garip, üstünde düşünülmemiş, zevksiz (bu liste uzar gider) oyunlarla muhatap olabiliyoruz. Daha fazla negatif olabilir miyim, bilemiyorum.

Capcom'un isminin böyle bir yapımda geçmesi beni hayli üzse de, yapacak bir şey yok. Bilgi vermek lazım. Oyun şu şekilde gelişiyor: A, B, C, D ve E adında, şehir düzenine başkaldıran birkaç karakterimiz var ("ÖSS Sözel Bölüm" seçenekleri olmasın onlar? - FA). Liderliğe ulaşmak için bu karakterlerden birini seçmeli ve sürekli dövüşmeliyiz. Tamam, eğlenceli görünüyor, ama dövüşlerdeki (ve bu oyunun tek özelliği) kontrol sistemi de ne öyle? Hareketler hep aynı ve istediğiniz hareketi yapmak için zamanlamanızın doğru olması gerekiyor. Evet, bunu yapmak da çok zor.

Animasyonlardan, gereksiz yükleme ekranlarına ve tahammül edilemez oynanışına kadar her yönden yerlerde sürünen Beatdown'ı sadece çok sevdiğiniz biri hediye ederse oynayabilirsiniz. Bu olası durum dışında bu oyunu oynarsanız; konuşmama hakkına sahipsiniz. Söylediğiniz her şey aleyhinizde delil olarak kullanılacak.

Tuna Şentuna

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	02	Çirkin, rezil ve kötü!
Ses	03	Kimse konuşmasaydı, iyi olabilirdi.
Oynanış	02	Dövüşemiyorsunuz!
Ömür	03	Beş farklı karakter bile kurtarmıyor.

Tek bir bölümü geçene bile altın madalya verilmesi lazım; o derece sıkıcı bir oyun. Üstünde durmaya değmez. **3/10**




"Musashi, hep bir burnu olsun istedi..."

MUSASHI SAMURAI LEGEND

Hem RPG, hem de Square Enix yapımı... Mükemmel olmalı!

Ders: ... Ama değil! "Square Enix kağıda RPG karalasa, yine tutar." diye düşünürdüm, yanılmışım. Konu: Dünyasını dev bir balinanın sırtında kurmuş olan bir grup insan (Discworld okuyan var mı?) bir gün maden araştırmasına gelen galaksiler arası bir kuruluş tarafından rahatsız edilir. Evlerini kaybedeceklerini sezen genç bir kız, büyücülük yeteneğini ortaya koyar ve eli kılıçlı kahramanımızı normal boyutuna getirir. Artık ellerinde bu şeytani şirketi durduracak bir güç vardır, diye anlatılıyor bize hikaye. Sevmek zorundayız, zira şu sıralar elimizde daha iyisi yok.

Her şeyin Cell-Shade grafik tekniğiyle resmedildiği ve gerçek zamanlı olarak gerçekleştiği bir RPG Musashi Samurai Legend. Karakterimiz bir elinde kılıcı, diğer elinde kılıcından büyük silahıyla savaşıyor. Özel saldırılar alıyor geliştikçe ve hatta düşmanlarının hareketlerini de envanterine ekleyebiliyor. Silahınızı kullanmak istemezseniz, hepsi olmasa da, birçok düşmanınızı silah olarak kullanabiliyorsunuz.

Düşmanların yapay zekasının iyi ayarlanmamış olması ve hikayenin pek orijinal olmaması Musashi'yi bir efsane yapmaktan uzaklaştırıyor maalesef. Ne bir Kingdom Hearts olabiliyor, ne de... Hmm, başka oyun var mıydı böyle ya? "Dark Cloud" diyeceğim de, o da klasik değildi. Başka bir örnek gelirse aklıma, ben sizi ararım. O süre içerisinde gerçek zamanlı RPG açlığınızı Musashi ile giderebilirsiniz. Ancak dediğim gibi, klasik bir Square Enix oyunu beklemeyin. Aksi halde hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz.

Tuna Şentuna

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	08	"Cell-Shade" diyorum, "Yovita" diyorum.
Ses	06	Müzikler sıkıcı, efektler basit.
Oynanış	07	Orijinallik yok, ama durumu kurtarıyor.
Ömür	06	Bir daha oynamak için sebep yok.

Square Enix'i görünce "Yeni bir Final Fantasy" diye heyecanlanmayın. Sadece bir süre oyalanmak için... **7/10**



"Neden ellerim bu kadar büyük? Neden, neden..."

"Neyse ki savaslar gerçek zamanlı, "Aksiyon" diye oynayabiliriz en azından."

PlayStation 2

DETAYLAR

- DAĞITIM ATARI
- YAPIM SQUARE ENIX
- OYUNCU SAYISI 1
- WEB SİTESİ WWW.UK.ATARI.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK







THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Korku, deliliğe uzanan yolun sadece başlangıcıdır.



DETAYLAR

DAĞITIM MIDWAY
YAPIM SURREAL SOFTWARE
OYUNCU SAYISI 1
WEB SİTESİ WWW.SUFFERINGTIESTHATBIND.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK

KISACA
Torque'un geçmişindeki sırları açığa çıkarmaya çalıştığınız, fakat korkunç yaratıkların buna engel olmaya çalıştığı, belki de en gerilimli PS2 oyunu.

Hapishane Malefactor ismindeki yaratıklar tarafından işgal edilince Torque'un neler hissettiğini hatırlıyor musunuz? Hatırlamıyorsanız, The Suffering'i oynamamışsınız demektir ve Ties That Bind da bu oyunun devamı olduğu için her şey bitti, başka bir oyunun incelemesini okuyun. Elveda... Şaka yaptım, ama bir gün bu yapılacak ve gidip ilk oyunu da almak zorunda kalacağız. Neyse ki Ties That Bind'da böyle bir sorun yok. Tabii ilk oyunu oynayanlar hikaye takibi açısından daha şanslı, ama çok da önemli sayılmaz bu durum.

Diyorduk ki, Torque acınacak halde. Efendim, ilk oyunun sonunda Torque, hareketlerinize göre ya kendisinin ailesini öldürdüğünü ya da Blackmore'un bu işin içinde olduğunu fark ediyordu. Blackmore, karanlık bir çetenin ele başı ve çok çok kötü bir insan. Torque'a çetesinde yer alması için teklif sunuyor, fakat Torque bunu kabul etmeyince oğlunu uyuşturucu batağına sokuyor ve Torque'un hapishaneyi boylamasına neden oluyor. Böyle bir insana halk arasında ne denir, siz söyleyin. Evet, uzun eşek denilebilir. Hayır, denemez.

Ties That Bind bizi alıyor, bir kez daha Baltimore City'ye bırakıyor. Artık ortam daha karanlık ve kasvetli. Hüzün acıyı doğuracak, Torque'un hayatı yine kabusa karışacak... Hazır mısınız (şahsen korku içerisindeyim)?

HİÇ BİTMEYECEK Mİ BU KEDER...

Eski oyun kayıtlarınızı silmiyorsanız, şanslısınız, çünkü Surreal Software "Eskimiş kayıtlarınızı atmayın!" kampanyasıyla eski kayıtlarınızı değerlendiriyor; önceki oyunu hangi şekilde (kötü, iyi, tarafsız) bitirdiğinize bağlı olarak, üç farklı giriş bölümünden birini oynamaya hak kazanıyorsunuz. The Suffering'i daha önce oynamamış olanlarsa, direkt olarak tarafsız bölümden başlıyorlar. Bu bölümde oyunda yer alan karakterleri tanıyor ve Torque'un içinde yaşayan şeytanı keşfediyoruz.

Aynı Anime'de olduğu gibi, Torque dayak yedikçe güçleniyor. Gücüne güç katan adamımız sonunda "Dağılın bre!" diye bağırarak aniden yaratığa dönüşüyor. Bu haldeyken ne kadar yıkıcı olduğunuzu anlatmama gerek yok herhalde. Duvarları yerle bir edebildiğiniz gibi, kurşun işlemeyen yaratıkları da tek vuruşta ortadan kaldırabiliyorsunuz. Yalnız dikkat etmeniz gereken bir nokta var; ekranda yer alan derece sona gelirse, büyük ölçüde hasar almaya başlıyorsunuz ve akabinde can veriyorsunuz. Neyse ki Torque'un silah kullanma yeteneği iyi de, sürekli yaratık olarak dolaşmamıza gerek kalmıyor.

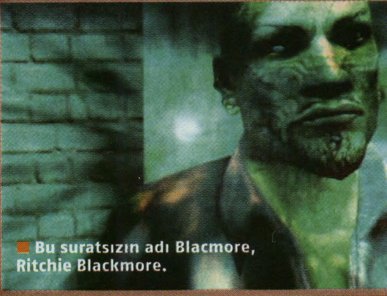
Hazır silahlardan konu açılmışken, nasıl


İçinizdeki şeytan büyük yıkımlara sebebiyet verebiliyor.



FPS kamerasıyla oyun Doom'u hatırlatıyor.


Her zamanki gibi; bütün kanallar aynı.


Bu suratsızın adı Blacmore, Ritchie Blackmore.

NASIL BİR CANAVARSINIZ?

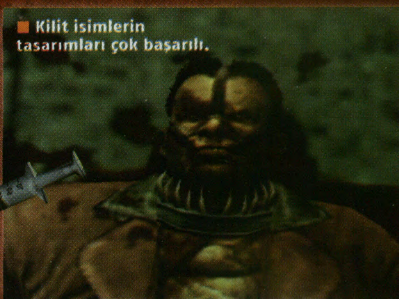
İçinizde yaşayan şeytanı mı ortaya çıkaracaksınız, yoksa iyi tarafı seçip süper kahraman mı olacaksınız? Seçim sizin...

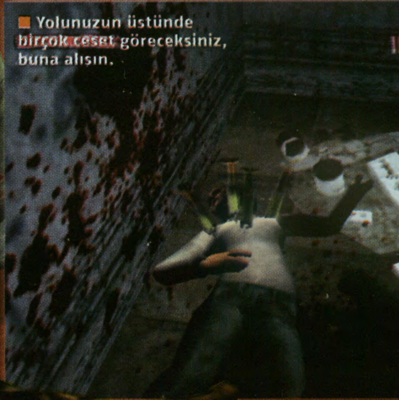

Bu çizgi sola doğru giderse kötü tarafa, sağa doğru giderse iyi tarafa kayıyorsunuz. Ne kadar çok uçta olursanız, canavar formunda da o kadar çok hareketiniz oluyor.


Karanlık tarafa geçerseniz şekildeki gibi zayıf, sineğe benzeyen yaratığa dönüşüyorsunuz.


Güçsüzü korursanız ve adaletin yanında olursanız, Final Fight'taki Hagar'a dönüşüyorsunuz. Ama çok benziyor, ne yapayım?!


Can sıkıcı yaratıklar bunlar. Üstelik sürekli sağdan soldan çıkıyorlar.


Kilit isimlerin tasarımları çok başarılı.


Yolunuzun üstünde birçok ceset göreceksiniz, buna alışın.

hedef alıyoruz, nasıl üstümüze koşa koşa gelen yaratığı vuramıyoruz ve bu sırada inatla birisi kapıyı çalıyor, ondan bahsedeyim. Kuralmış gibi, ne zaman bir oyuna konsantre olsanız ya kapı çalar, ya telefon zırıldar, ya da güneş sisteminde kozmik patlamalar (?) meydana gelir. Hayır zaten korkuyoruz, zar zor oynuyoruz, elimiz tetikte; ne gerek var bir de dış etkenlere, değil mi sevgili okurlar? İşte ben

SEFİL DURUMDA OLAN BU İNSANLARI ÖLDÜRMEK VEYA SAĞ BIRAKMAK SİZE KALMIŞ

de bunu düşünerek, aldım oyunu, ıssız bir adaya gittim. Sonra Fırat aradı, "Neredesin?" dedi. Dedim, "Ben XYZ adasındayım, ama iş için". Tabii ki inanmadı ve telefonu yüzüme kapadı. Anlatmak istediğim de aynı bunun gibi zor bir durum; istersek third-person

DÜŞMANLARIMIZ

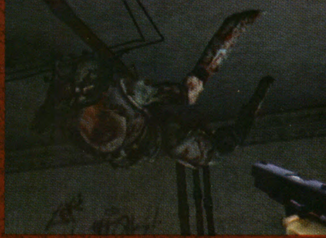
Ties That Bind'daki yaratıklar en az Resident Evil'dakiler kadar korkunçlar.



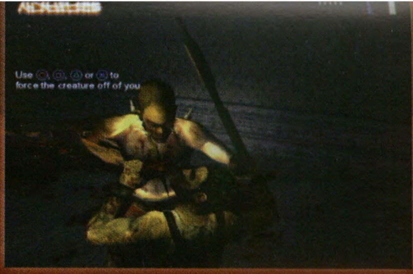
KUNDAKÇI Blackmore'un yangın çıkarma isteğini yansıtan bu yaratık, alevler saçarak ortaya çıkıyor ve etrafı düşüncesizce yakıyor, yıkıyor. Adi!



KAN AVCISI Yıkık dökük evlerde, kan birikintilerinden fırlayan bu sevimli canavar, dikkat etmezseniz hızla sizi ortadan kaldırabiliyor.



YOK EDİCİ Tavanda, duvarda, tavan arasında, kısaca sizin göremediğiniz her yerde gezinen ve aniden üstünüze atlayan bir %&#@! Neyse!





■ Grafikler ilk oyundan çok da farklı değil.



kamerasındayken ateş edebiliyoruz, ama FPS kamerasıyla nişan almak daha kolay. Fakat yanımızdan hızlıca bir yaratık geçtiği zaman bu kamera açısı işimizi zorlaştırıyor. Üstelik Serious Sam'deki gibi yayla boyu atış mesafemiz de yok. FPS kamerası da görüntüyü yakınlaştırıyor. Eh, ne yapacaksınız bu durumda? Atik olun, iyi nişan alın, problem ortadan kalkar.

AHLAKSIZ! REZİL!

Size böyle denmesini istemezsiniz değil mi? Ama bir ihtimal isteyebilirsiniz de -ki ben bu yolu seçtim ve kötü oldum. Kötü tarafa nasıl geçiyoruz, bu konuya açıklık getireyim.

Aynı Darkwatch'ta olduğu gibi, burada da önümüze kilit sahneler koyuluyor. Mesela nedir; bir gardiyanı öldürme veya öldürmeden geçme şansı sunuluyor önümüze. Ya da iki saldırganın masum bir adamı öldürüp öldürmeyeceğine siz karar verebiliyorsunuz. Bir yerde de şöyle bir problemle karşılaşmıştım, hala unutamadım. Her tarafı uyuşturucu bağımlılarıyla dolu bir odaya giriyorsunuz. Sefil durumda olan bu insanları öldürmek veya sağ bırakmak size kalmış. Ben anneme verdim gamepad'i, o temizledi hepsini neyse ki. Suçu üstüne aldı. Fedakar annem benim!

Ties That Bind, mükemmel, karanlık bir atmosfere sahip. Mükemmel, çünkü bahsi geçen karanlık havayı ucuz ve korkunç yaratıklarla değil, anlık şaşırtmacalarla ve korkutucu öğelerle zenginleştirmiş. Bazen hayalet bir köpek ayaklarınızın altından geçiyor ve olduğunuz yere çakılıp kalıyorsunuz. Gaipten sesler geliyor, yaratıklar önünüze çıkıp kayboluyorlar. Hatta yeri geliyor, sokağın sonunda bir yaratık görüyorsunuz, tam ateş etmeye hazırlanırken bir anda kayboluyor. "Nereye gitti?" derken arkanızdan fırlıyor, kendisi yetmezmiş gibi yanında arkadaşını da getiriyor ve oyunu kapatıp soğuk bir duş alıyorsunuz, kendinize geliyorsunuz.

Korku oyunlarından hoşlananların kaçırmaması gereken, ayakları yere basan, mükemmele yakın bir oyun Ties That Bind. Kalbiniz sağlamsa hiç düşünmeden hücum edin. ■ **Tuna Şentuna**

"BİR KORKU FİLMİ"

Oyunun başından sonuna dek, kabuslarınızın birer parçası olabilecek görüntülerle karşılaşacaksınız. Birkaçı bizden...



GULYABANİ
Paltosunun altında yılana benzeyen ve hareket eden bir kadın cesedi taşıyor ve devamlı kanın en iyi dostumuz olduğunu mırıldanıyor. Evet, tehlikeli.



BEBEK
"Sanki bir yerde bebek ağlıyor." diyorsunuz ve karşınıza bu üstü örtülü tümsek çıkıyor. İçinde ne olduğunu düşünmeden vurduk bunu; cehenneme gideceğiz.



HATIRALAR
Kötü tarafa hizmet eden hareketleriniz kötü hatıralar canlandıracaktır zihninizde, ama en kötüsü ailenizin ölümünü tekrar yaşadığınız bu görüntüler olacak.

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	08	İnanılmaz detaylı, karanlık bir atmosfer.
Ses	09	Garip sesler, fısıltılar ve... Ve... Ühü...
Oynanış	07	Bu yaratıkları vurmak hiç sıkmıyor.
Ömür	06	Bitirdikten sonra anlamsız.

Kalbiniz kaldırıyorsa, piyasada bulabileceğiniz kaliteli korku oyunlarından biri. İlkini oynamış olanlar, bunu da oynasınlar.

8/10



FAHRENHEIT

bronz
PlayStation 2
RESMİ DERGİSİ-TR

Oyunu oynayın, psikolog masraflarınızı biz karşılayacağız...

DETAYLAR

DAĞITIM ATARI
YAPIM QUANTIC DREAM
OYUNCU SAYISI 1
WEB SİTESİ WWW.ATARI.COM/FAHRENHEIT
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK
TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT - WWW.ARAL.COM.TR

KISACA
Fahrenheit, gerilim filmlerindeki ekranı bölme tekniği ve yeni nesil aksiyon oyunlarındaki tüm başarılı unsurlar ile donatılmış.

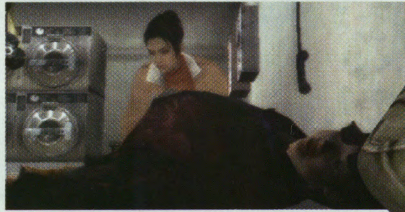
Oynadığımız oyunlarda hata arama huyu sanırım herkeste vardır. "Ah şurası şöyle olsaydı, burası da böyle olsaydı." diye söylenenlere "Yovita" demiyorum, ama "Fahrenheit" diyorum. Oyun hakkında "Bazı mistik güçler tarafından kontrol edilip seri cinayetler işleyen bir katil ile, onu yakalamaya çalışan, biri erkek biri dişi iki detektifin arasında geçen kovalamaca..." dersem, o zaman "E klişe işte hikaye!" diye çıkışabilirsiniz. Ancak sandığınız gibi değil. Bu sıradan gibi görünen aksiyon-adventure oyunu; mükemmel bir kurguyla, bilinçaltı karmaşalarıyla, gerçekçi psikolojik bağlantılarla ve interaktif bir oynanışla harmanlanmış. Ve o klişe gibi duran hikaye, dünyanın en ilgi çekici hikayesi haline gelmiş.

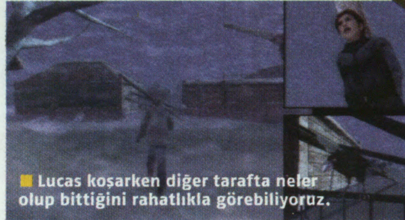
BEN, SEN, O, BİZ, SİZ, ONLAR

Eğer sevdiğiniz insanlardan "Kendini hiç benim yerime koymuyorsun!" gibi sitem dolu cümleler duyuyorsanız; yine "Fahrenheit" diyorum. Oyun sanki insanların empati yeteneğini geliştirmek için yapılmış. Karakterlerin yerine kendinizi koyamazsanız, oyunda yol alamıyorsunuz. "Karakter" demişken, onları da tanımak ve tanıtmak lazım. Başta bahsettiğim zavallı katil, Lucas Kane, özel bir şirkette bilgisayar teknisyeni olarak çalışan, kız arkadaşından yeni ayrılmış, ailesini hazin bir kazada kaybetmiş ve düzenli olarak depresyona davetiye yollayan genç bir adam. Diğer tarafta, erkek olanı salaş ve sakin; dişi olanı titiz ve sürekli gergin olan, Lucas'ı yakalayabilmek için canla başla çalışan iki tecrübeli detektif Tyler ve Carla... Amaçları birbirine zıt (yakalamak ve yakalanmamak) ve çok farklı karakteristik özelliklere sahip bu üç insanı iyi analiz etmek gerekiyor, çünkü yalnızca onların bakış açılarından bakmayı öğrenirseniz ipuçlarına ulaşabilirsiniz. Mesela Lucas, onu Tyler gibi kontrol ederseniz, evhamlı bir yapıya sahip olduğu için sağ alt köşede yer alan ve moral seviyesini gösteren ibre gittikçe düşüyor. Sonunda çocukcağızın intiharını üçüncü sayfa haberi olarak okuyorsunuz. Ayrıca attığınız ya da atacağınız her adımın en az iki alternatifi bulunuyor ve hikaye de her farklı adım ile birlikte değişik bir yönde ilerliyor. Eğer üst üste yapmamanız gereken şeyleri yapmışsanız ya da hatalı bir şey söylemişseniz, bir anda oyun sona erebiliyor. Tıpkı gerçek hayatta kendi hayatımızı farkına varmadan mahvettiğimiz gibi...

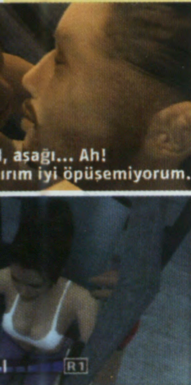
Bu kadar iyi kurgulanmış bir hikayeye gerilimi tırmandıran sinematikler de eklenince, Fahrenheit vazgeçilmez bir oyun halini alıyor. Ve bu oyun günler boyunca beyninizi meşgul edecek, hayatla ilgili daha önce sormadığımız soruları sordurabilecek kadar güçlü. **Elif Akça**


İste Lucas'ın beynine giren Satanist! Yakalayın!




Lucas koşarken diğer tarafta neler olup bittiğini rahatlıkla görebiliyoruz.




sol, aşağı... Ah! Sanırım iyi öpüşemiyorum.



Eller yukarı, cepler dışarı Lucas...


Şimdi birbirlerinden nefret ediyorlar, ama ileride kesin aşk yaşarlar.

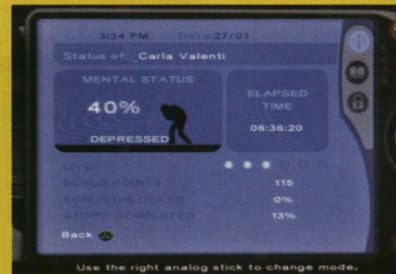
PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	08	Gerçekçi ortam ve karakterler.
Ses	09	Özellikle müzikler inanılmaz.
Oynanış	08	Bağlantılar çok sürükleyici.
Ömür	05	Keşke daha uzun sürse...

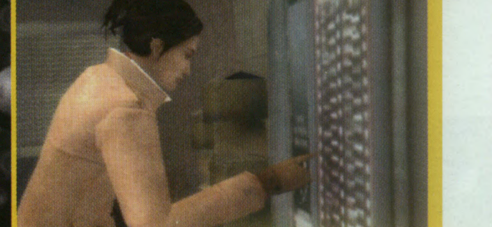
"Güzel olan her şey kısa sürer." sözüne en iyi örnek... Mükemmel kurgusu, sahneleri ve farklı oynanışıyla bir devrim niteliğinde.

8/10

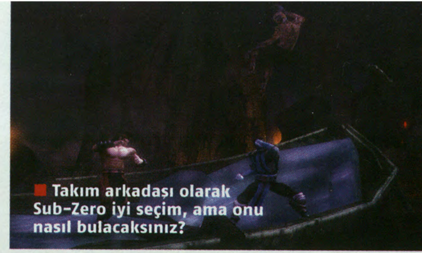
DEPRESYON-METRE



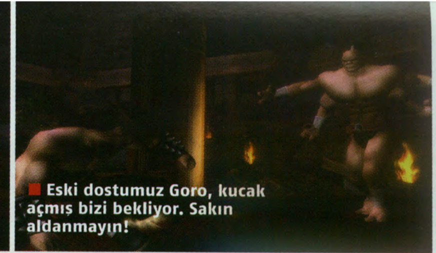
Bu, yazıda bahsi geçen, moral seviyesini gösteren ibre, yani moral-metre. Şu içmekten tutun, camdan bakmaya kadar en ufak hareketiniz moralinizi etkileyebilir. "Ben olsaydım ne yapardım?" sorusunu sakince yanıtlayıp, o doğrultuda hamlenizi yaparsanız sorun yok. Ancak siz de paniğe kapılırsanız, o zaman vay halinize...


Bu da kahve krizinden alınmış bir görüntü... Kahvesiz kalmanın ne demek olduğunu bilenler, Carla'nın neden delirmiş bir şekilde bozuk kahve makinesini yumrukladığını gayet iyi anlayacaklardır. Zaten Tyler da vurdumduymazın teki. Kadının moral-metresi epey düşmüş, gidip bi' kahve yapayım da kendine gelsin.





Takım arkadaşı olarak Sub-Zero iyi seçim, ama onu nasıl bulacaksınız?



Eski dostumuz Goro, kucak açmış bizi bekliyor. Sakın aldanmayın!





MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Özgürce Fatality yapma keyfi ve daha fazla heyecan...



DETAYLAR

DAĞITIM MIDWAY GAMES
YAPIM PARADOX DEVELOPMENT
OYUNCU SAYISI 1-2
WEB SİTESİ WWW.MIDWAY.COM
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK

KISACA
Dış Dünya'nın güçlerine karşı başlatılan bir macerada tanıdık MK karakterleri ve mükemmel bir aksiyon.

Ne yalan söyleyeyim, Mortal Kombat'ın ismini anneminkinden fazla duydum herhalde. Doğduğumdan beri ortada bir Mortal Kombat lafı vardı; büyüdüm, adam oldum (olamadım galiba ya), hala var. Her "MK" deyişimde veya oynayışımda kenara 10YKR koysaydım, şimdi zengindim. Bakın bir de bu var; neden bir şey yaptıktan sonra kenara para koymak zorundayım? Değil miyim? Ehm... Neyse.

"SİNİRLİ" DEME, DEĞİLİM!

Bir efsane olarak nitelendirilebilecek MK serisi, bir-iki garip ve kötü devam oyunu nedeniyle bu sıfatını kaybetmişti. Deadly Alliance ile toparlanan MK serisi, Deception ve şimdi de Shaolin Monks ile yeniden eski günlerine dönüyor (sanki).

Shaolin Monks'un serinin önceki oyunları gibi bir dövüş oyunu olduğunu düşünenler yanılıyor. Oyunumuz Sims'in bir kopyası. MK karakterlerini giydiriyor, süslüyor ve evlerini dekore ediyoruz... Hayır, Midway borç batağında olsa bile böyle bir şey yapmayacaktır. Shaolin Monks bir aksiyon oyunu. Yani ilerliyor, bu sırada hikayeyi takip ediyor ve dövüşüyoruz. Bu kez tamamıyla üç boyutlu bir ortamdayız ve MK ailesinden birçok ünlü karakterle karşılaşıyoruz.

Açılış videosunda MK dövüşçülerinin birçoğunu birbiriyle dövüşürken görüyoruz ve çok seviniyoruz. Görüntüler bir Final Fantasy kalitesi taşımasa da, herkes kendine has özel hareketlerini sergiliyor ve muhteşem bir koreografiyle dövüşüyor. Ardından da menümüz açılıyor. Oyuna başlamanın iki yolu var; ya bir arkadaşınızı yanınıza alacak ve Co-Op moduyla oyunu başından sonuna dek anlaşmalı olarak oynayacaksınız, ya da tek başınıza ilerleyeceksiniz. Hem takım halinde hareketler gerçekleştirebiliyor, hem de ekstraları açabiliyor olmanız Co-Op modunu eğlenceli kılıyor.

Bir sonraki aşamaysa karakter seçme; Liu Kang veya Kung Lao emrimizde. İkisinin de oynanışı birbirinden farklı, ama benim tercihim Kang oldu; ne de olsa ilk göz ağrısı. Kung Lao da iyi aslında, ama şimdi şapka at, etrafında dön, ışınlan, bunlar zor işler (Lao aslında daha iyi, onu tercih edin).

REPTILE, BARAKA VE DİĞER ÜNLÜ MK KÖTÜLERİ BİRER BOSS OLARAK KARŞIMIZA ÇIKIYOR

DÖVÜŞMEYİ BİLMEYENE KIZ YOK...

Buradaki kız, Kitana'ya karşılık geliyor. Liu Kang salaklığından dolayı güzelim kızı elinden kaçırıyor, ama konumuz bu değil, oynanışa değinmem gerek.

Bakınız, şimdi şu kağıda çiziyorum, bu şekilde ilerliyoruz; A biziz. Şu kutu kutu alanlar birbirine bağlı... Her alan arası şirin bir yükleme ekranıyla ayrılmış (GTA gibi değil). Amacımız bu noktalardan geçerek o anki hedefimize ulaşmak. Anlatmak istediğim şey, özgür olmadığımız. Yolumuz önceden belirlenmiş, fakat oyunun belirli zamanlarında elde edeceğimiz güçlerle, daha önce geçtiğimiz yerlere dönmemiz de gerekiyor.

Düşmanlarımız oldukça çeşitli; Baraka benzeri dövüşçüler, MK1'den beri arka planda gördüğümüz maskeli korumalar, yerin altından ilerleyen, havada uçan garip şeyler, her daim karşımıza çıkacak. Bazen suya girer girmez ➔



Sevimli yılanlarla tanışmak istemiyorsanız, suya adım atmayın.



Reptile hala çirkin. Düzeltiyorum, bu kıyafetle "çok çirkin".




■ Boss'lar büyük ve güçlü, ama onları yenmek fazlasıyla kolay.









KUNG LAO

Liu Kang, Shang Tsung'u yendikten sonra Temple of Light'a yapılan Tarkatan saldırısının ardından onunla birlikte kurtulan tek bir Shaolin rahibi vardı; Kung Lao! O da Kang gibi Dış Dünya'nın tehlikelerine karşı koymak için savaşıyor, fakat asıl amacı Wu-Shin Akademisi'ni yeniden kurmak.

Raiden, Scorpion veya Sub-Zero kadar ünlü olmasa da, çelik kenarlı şapkası ve karizmatik tavrıyla Kung Lao iyi bir dövüşçü. En azından Liu Kang gibi cıyaklamıyor. Shaolin Monks için çok yerinde bir seçim olmuş; tebrikler Ed Boon.

üstümüze bir yılan fırlayacak, bazen de canlı bir ağaç eline takacak bizi, fırlatacak havalara. Ne zaman, nasıl bir yaratıkla karşılaşacağınızı kestiremiyorsunuz. Reptile, Baraka ve diğer ünlü MK kötüleri de birer boss olarak karşımıza çıkıyor. Her boss'u yendikten sonra deneyim puanı alıyor ve özel Fatality'ler yapabiliyoruz. Açmak gerekirse; düşmanlarımızı yok etmek, onları Fatality ile yenmek, bize deneyim puanı olarak geri dönüyor. Daha sonra bu puanları özel hareket ve kombolarla takas edebiliyoruz. Fatality'ler de birkaç bölüme ayrılıyor. Fatality küremiz dolduğu zaman bir düşmanın yanına gelip L1 tuşuna basıyoruz ve ardından gerekli tuş kombinasyonunu girerek rakibimizi şık bir animasyonla öldürüyoruz. Bunun alan etkili olanına Mutality, Fatality küresinin izin verdiği sürece yapılanına ise Brutality adı veriliyor. Mutality ve Brutality, Fatality'nin aksine deneyim puanı vermiyor maalesef.

SHAO KHAN MI? ÖLDÜ BİLİN...

Devil May Cry'dan beri bu denli kolay kombo yapabildiğim ve bu derece eğlendiğim bir oyun oynamamıştım. İşin içinde Fatality'ler, tanıdık kahramanlar ve bir dolu ekstra da olunca başından kalkılmayacak türden bir oyun haline gelmiş Shaolin Monks. Kesinlikle tavsiye ediyorum. Mortal Kombat'ı bilseniz de, bilmeseniz de... ■ **Tuna Şentuna**

LIU KANG

Temple of Light'ın Shang Tsung'u yenmek için son umudu olan Liu Kang, her ne kadar Shaolin Kung Fu'cusu olsa da, hareketleri ve sesiyle Bruce Lee'yi andırır. Liu Kang, Shang Tsung'u yenmiştir, ama Dış Dünya'nın efendisi Shao Khan'ın Dünya için yeni hazırlıkları vardır (ve ses azalır, görüntü yavaş yavaş kaybolur).

İlk Mortal Kombat'ın yıldızı Liu Kang, Deadly Alliance'da yer almıyordu. Neden? Çünkü Shang Tsung intikamını almış ve Liu Kang'i öldürmüştü. Peki Liu Kang Shaolin Monks'ta ne yapıyor? Evet, düşünelim. Tamam, cevap şu: Shaolin Monks, MK1 ve MK2 arasındaki zaman diliminde geçiyor. Bu kadar basit.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	08	Karakter modellemeleri vasat.
Ses	08	Alışık olduğumuz MK sesleri.
Oynanış	09	Akıcı kombolar, ölümcül hareketler.
Ömür	09	VS, Co-Op Mode, onlarca ekstra...

Vahşet unsuru biraz coşmuş bir MK ve açıkçası, MK'nın anlamı da bu. Buna bir de mükemmel bir oynanış ekleyin. **8/10**



JAK X: COMBAT RACING

Jak'in Burnout ve WipEout dolu serüveni...

DETAYLAR

DAĞITIM SCEE
YAPIM NAUGHTY DOG SOFTWARE
OYUNCU SAYISI 1-4
WEB SİTESİ WWW.NAUGHTYDOG.COM/JAKX
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK
TÜRKİYE DAĞITICISI SONY - (216) 531 98 50

KISACA
Platform türünden tamamıyla koparak bir yarış oyununa dönüşen Jak efsanesinde son adım. Savaşırken yarışıyor, yarıştıkça... Öyle bir şey işte.

Jak'i nasıl bilirdik? Uzun kulaklı, ciddi, yakışıklı? Ne güzel oradan oraya zıplar, MetalHead isimli garip yaratıklara; silahlarımızla, tekmelerimizle dehşet saçardık. Ne olduysa sonrasında oldu. Tam Jak süper bir platform-aksiyon oyunu olma yolunda ilerliyorken, alınan ani bir kararla kendisini yarış dünyasında buldu. Hani, film oyuncuları belirli bir üne ulaştıktan sonra kendilerini başka alanlarda da göstermek isterler ya, sanki durum buna benziyor. Veya yapımcılar aynı türde ilerlemekten çok sıkıldılar. Ya da işte (buraya bir teori ekleyin)...

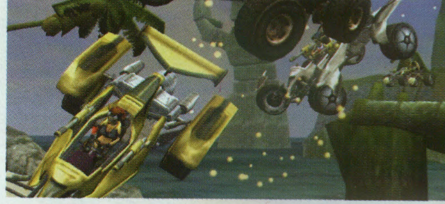
YAŞAMAK İÇİN YARIŞ

Art arda bin tane yarışa katıldığımız oyunun bir konusu var (şaşırma nidası atın). Rayn adlı şirin kızın babası ölmeden önce bir plan yapmış ve Rayn ile arkadaşlarının (Jak de bu gruba dahil) onun için yarışmasını istemiştir. Eğer yarışmazlarsa, üç dakika önce içtikleri içeceğin içinde bulunan zehir yüzünden yavaş yavaş öleceklerdir. Saçma veya değil (saçma), konu böyle.

Hayatta kalmak için yarışmamız gerekiyor demek ki, onu anladık. Peki elimizde neler var? Dört adet kupa var mesela. Her kupanın içinde de milyon tane yarış bulunuyor ve bu yarışlar çeşit çeşit. Önce Circuit Race'den bahsedelim: İki-üç tur boyunca bir pistte dönüp duruyoruz ve birinci gelen altın madalyayı götürüyor. Ancak yalnızca yarışmak yetmiyor, savaşmak da önemli; pistte bulunan sarı şekiller size rasgele bir silah veriyor. Kırmızı olanlar ise içinde koruyucu ekipmanlar içeren güçlendiriciler sağlıyor. Mavi şekiller turbomuzu artırıyor, yeşillerse enerjimizi tazeliyor. Diğer yarış tiplerinden biri olan Death Race'de belirli sayıda aracı yok etmemiz gerekiyor, Turbo Rush'da güç hücrelerini alıp turboya abanıyor ve ibre %100'e ulaştığında puan topluyoruz.

Yarış tipleri ve araçların modifiye edilebilmesi yeterli gibi gözükse de, rezalet yapay zeka, Jak'e yakışmayan grafikler ve genel olarak oyunun akışı kaliteyi aşağı çekiyor. Belirli bir süre eğlenceli, ama devamı yok işte. Ne bir Burnout, ne de bir WipEout... Arka planda kalacak basit bir yarış oyunu sadece...

Tuna Şentuna


Araçları havada düz bir şekilde tutmak bazen çok zor olabiliyor.

JAK'İN GELİŞİMİ

Yıllar hepimizi değiştirdiği gibi, Jak'i de değiştirdi ve bakın o şimdi ne halde...

Uzun yıllar önce Jak genç bir Elf'ti (ya da Elf kırması). Yerinde duramaz, hiçbir şeyi ciddiye almaz ve şuursuzca ortamdan ortama koşardı. Daxter'ın bakıcısı Jak değildi o zamanlar, aksine Jak'e Daxter bakardı. Sonra bir havalar geldi Jak'e, ciddi bir tavra büründü Jak II'de. Yeni havalı güçler elde etti ve bunu Jak 3'e de taşıdı. Hatta öyle bir ukalalaştı ki, Daxter'ın ismini bile sildirdi başlıktan. Gün geçtikçe cinsleşen Jak'in, ayağını yere bastırmanın yolu onu kötü bir oyunla yerin dibine geçirmekti ve bu iş için de Jak X yaratıldı. İyi de oldu...



PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	06	Detaysız pistler ve araçlar.
Ses	06	Tekrarlayan ses efektleri.
Oynanış	07	Araç kontrolü fena sayılmaz.
Ömür	07	Multiplayer ile biraz kurtarıyor.

Piyasada Burnout varken Jak'in bu çabasına aldırış etmeye gerek yok. Ama basit, kafa yormayan, sevimli bir oyun istiyorsanız deneyin.

6/10




Dev bir roketten kurtulmanın tek yolu, "Missile Deflector" gücünü kullanmak.


Patlama efektleri her zaman bu kadar görkemli değil.




"Bu kolla mı çalışıyordu bu alet? Yoksa şu tuşla mı? Aman ya, ne güzel zıplıyorduk, araç da nereden çıktı?!"


Kamui özelliğiniz ile bu zavallıları kıtır kıtır kesebiliyorsunuz.





PlayStation 2

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Ağır çekimde samuray avı...

DETAYLAR

DAĞITIM SCEE
YAPIM GAME REPUBLIC
OYUNCU SAYISI 1
WEB SİTESİ WWW.US.PLAYSTATION.COM/CONTENT/OGS/SCUS-97471/SITE
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK
TÜRKİYE DAĞITICISI SONY - (216) 531 98 50

KISACA

Bujingai benzeri, "önünüze gelene bir tekme" oyunu. Hikaye, detay aramayın, dövüşlerin keyfini çıkarın.

Bir insan ne ister? Yemek yemek? Gezmek? Dolaşmak? Kız-erkek arkadaş sahibi olmak? Evlenmek? Peki ya dövüşmek, bir şeyleri amaçsızca parçalamak? Bunu da istemez mi? Tabii ki ister! Her insanın ruhuna bir şeyleri parçalama isteği aşılanmıştır. Erkekler bunu doğal olarak yaparlar, kadınlarsa kavga anında erkeğin kaşını gözünü tırmalayarak bu isteklerini belli ederler. Gitgide "kadın-erkek ilişkileri"ne dönen bu paragrafı hemen samuray formatına çevirmeliyim, ama başarısızım.

Yoshitsune ve Benkei, Japonya'yı Heishi klanının elinden kurtarmaya çalışan iki kahraman ve ikisinin de kız arkadaşı yok (al işte!). Bu iki karakterin Heishi'yi alt edebilmesi için, Amahagane adındaki büyülü taşları kullanması gerekmektedir. Amahagane'ler de Heishi askerlerinden pıtır pıtır dökülmekte ve toplamamız için bizi beklemekte. Biz de durmuyoruz, başlıyoruz kesmeye.

Genji, aynı Bujingai gibi tek bir şey yapmanızı istiyor; durmadan, bıkmadan ve usanmadan adam öldürmek. Yoshitsune adeta bu iş için yaratılmış bir karakter. Hareketleri ve saldırı kombinasyonları üzerinde bayağı uğraşılmış. Tüm gücünü Yoshitsune üzerinde harcayan yapım ekibi, Benkei'i tabir-i caizse "sallamış". Zaten hikaye de Yoshitsune'un çevresinde dönüyor, Benkei'e ne gerek var?

Belirli bir sayıda düşman öldürünce Kamui barımız doluyor ve bunu çalıştırdığımızda her şey yavaşlıyor, bizse hızlanıyoruz. Yavaşlayan düşmanlarımız aynı zamanda belirli bir saldırı kombinasyonu uyguluyor ve bunun sonunda açık veriyorlar. Açıklarını yakaladığımızda Kare tuşuna basarak onları tek vuruşta öldürebiliyoruz. Daha da güzeli, bunu uzun süre sürdürmek mümkün. Eğer gerçekten bu konuda uzman olursanız, bir bölümü hiç zarar almadan bile bitirebilirsiniz.

Derin bir yapısı olmasa da, Genji eğlenceli bir oyun ve bu konuda ciddiyim. Başına bir kez oturduktan sonra kalkmak pek mümkün değil, fakat oyunu bir kez bitirdikten sonra da geri dönüp bakmazsınız.

Tuna Şentuna


Mekan tasarımları üzerinde uğraşıldığı gün gibi ortada.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR KARAR

Grafik	08	Mekanlar büyüleyici, animasyonlar iyi.
Ses	07	Müzikler tekrarlıyor, efektler sığ.
Oynanış	07	Kamui özelliği dışında pek bir şey yok.
Ömür	06	Herkesi bir tur yenmek yeterli.

Samurayları, etkileyici hareketleri ve eğlenceli boss savaşlarıyla, Genji mutlaka oynanması gereken bir yapım. **7/10**

UNUTULMAZ MANZARALAR

Oyunu oynamayı unutmayın...

Çoğu oyunda "Hikayeye, oynanışa dikkat edelim." derken, yapımcılar arka planları unuturlar ya da bununla ilgilenmezler. Genji'de de her ne kadar dövüş sistemine önem verilmiş olsa da, sahnelerin canlı kalması sağlanmış. Dökülen yaprakları, Japon köylerini, ışıl ışıl akan ırmakları, yavaş yavaş düşen kar tanelerini ve fantastik paralel boyut tasarımlarını görüp, es geçmek mümkün değil. Gerçekten iyi iş çıkarmışlar.



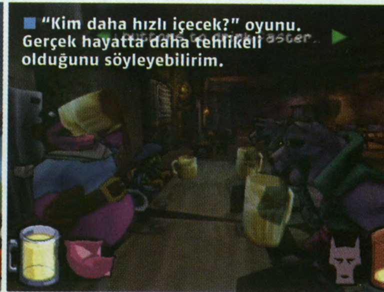



Hiçbiri sizi durdurabilecek kadar güçlü değil.






Sly ve uçak savaşları... Gerek var mı peki? Bence yok!


"Kim daha hızlı içecek?" oyunu. Gerçek hayatta daha tehlikeli olduğunu söyleyebilirim.


Carmelita ve Sly'ın ortak olacağını kim düşünürdü? Herkes mi? Pardon...

SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

Çalacak bir şey kalmadı, hala aranıyorlar...



DETAYLAR

DAĞITIM SCEE
YAPIM SUCKER PUNCH
OYUNCU 1-2
WEB SİTESİ WWW. SLYMASK.COM
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK
TÜRKİYE DAĞITICISI SONY - (216) 531 98 50

KISACA
Bol karakterli, bol mini oyunlu, ama biraz kısa bir Sly macerası... Yine eğlenceli, o ayrı...

Bir oyunu periyodik olarak piyasaya sürmenin avantajları ve dezavantajları vardır. Mesela, serinin önceki oyunları kaliteliyse, yeni oyun da mutlaka satar ve yapımcı-dağıtımcı olarak parayı götürürsünüz. Ya da oyun aceleye geldiği için öncekilerden kötü olur, ama bir kez isim yaptığı için yine satar ve yine paralar sizin olur. İki ucu da karlı olan bu işin kötü bir yönü yokmuş demek ki. Çileyi bir tek biz oyuncular çekeriz. Kaliteli bir yapım beklerken, karşımıza, üç-beş yenilik eklenmiş, tüm kodları bir önceki versiyondan alınmış bir şey çıkar. Buna "yeni oyun" demek isteriz, fakat hepimiz biliriz ki, o, aslında zamanın tekrarıdır. Tıpkı göz yaşlarımızın sonsuzlukta yankılanışı gibi (şu saniye itibariyle bunalımdayım).

BENTLEY'İ KİM SAKAT BIRAKTI?

İkinci oyunu oynamayanlar bu sorunun yanıtını bilmiyorlar. Zavallı Bentley, zaten bir kaplumbağa olduğu için yeterince yavaş yürümüyormuş gibi, yeni oyunda tekerlekli sandalyeyle karşımıza çıkıyor. Fakat bu sandalyeyi küçümsemeyin. Bentley'in arası elektronik cihazlarla iyi olduğu için kendisine hayli kullanışlı bir süper-sandalye geliştirmiş. Sly ve Murray de üçüncü oyunda Bentley'in yanındaki yerini almış. Bununla birlikte oynanabilir karakter sayısı yediye çıkmış. Diğer karakterler arka planda, ama yeri geldiğinde işe yarıyorlar.

Honor Among Thieves'de yaptığımız şey yine aynı; Sly2'deki gibi bir ortama bırakılıyoruz, ardından verilen görev doğrultusunda bir noktaya ulaşıp işimizi hallediyoruz. Yoldaki düşmanlarımızdan yankesicilik yoluyla para çalabiliyor, Murray ile onları ortadan kaldırabiliyoruz. Yalnız bu sefer görevlerin hızı artırılmış. Bir noktaya ulaşmak için tüm görev alanını aşmanız gerekmiyor. İşinizi hızlıca halledip üsse geri dönüyorsunuz. Görevlerin çeşitliliği de bir önceki oyundan daha fazla. Mini oyunlar fazlasıyla ufak olmanın dışında görevleri daha eğlenceli hale getiriyor.

Başlarda biraz yavan olsa da, Sly 3 sonlara doğru gerçekten eğlenceli bir hal alıyor. Oyundaki mekanlar renkleniyor ve bu da kendinizi oyunun akışına kaptırmanızda rol oynuyor.

Oyun küçük oyunculara hitap ediyor ve oldukça kolay. Ama Sly yine Sly ve renkli grafikleriyle yeni bir macera. **Tuna Şentuna**

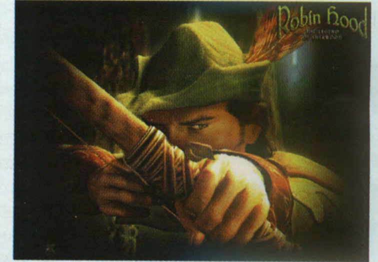
Oyundaki karakterlerin hepsi birbirinden renkli, değişik ve... Acayip.



ÜNLÜ HIRSIZLAR

Sadece Sly mı çalıp çırpıyor sanıyorsunuz? Bakın elimizde daha neler var...

ROBIN HOOD
Fakirden alıp zengine... Hayır. Zenginden alıp fakire verir Robin Hood. Bu yüzden de kimse onu "hırsız" diye suçlamaz. Kral ve soylular dışında elbette... Robin Hood'un karşı cinsle arası iyidir, ama Arsène Lupin kadar değil.



ARSÈNE LUPIN
1874 yılında doğan ve yakın zamanda yeni bir filme kavuşan Lupin, Fransızların Sherlock Holmes'üdür; ama bir detektif değil, hırsızdır. Aynı Robin Hood gibi o da "hakeden"den çalmayı prensip edinmiştir. Lupin asildir, işini bilir. Ve çevresinde her zaman güzel kadınlar olmuştur.



GARRETT
Onu "Thief"ten tanıyoruz, "Dünyanın en başarılı hırsızı" desek yeridir. Robin ve Lupin gibi insanlarla değil; zombilerle, yaratıklarla ve her türlü karanlık pislikle uğraşmak zorundadır. Yazık... En azından Sly 3'te gizli karakter olsaydı, hayatı renklenirdi.



PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR	KARAR	
Grafik	09	Çizgi-film vari grafikler...
Ses	08	Müzikler çok iyi, efektler sevimli.
Oynanış	07	Her şey çok kolay.
Ömür	07	Kısa ve iki defa oynamak istemezsiniz.

Olması gerekenden daha basit bir oynanış... Yine de eski günlerin ve oyunun sonlarındaki başarılı bölümlerin hatrına onu seviyoruz. **8/10**





■ "Ah ulan ah! Su oyunu daha temiz yapamazlar mı ya?! Bıktım ya!!!"



■ Rakibinizin yolunu kesmeye çalışın.

ATV 3: OFFROAD FURY

Yeni yayın döneminde dört teker ile çamur birleşiyor!

DETAYLAR

DAĞITIM SOUTH PEAK GAMES
YAPIM CLIMAX
OYUNCU SAYISI 1-6
WEB SİTESİ WWW.US.PLAYSTATION.COM/CONTENT/OGS/SCUS97405/SITE
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES VAR
ONLINE VAR

PS2'de son dönemde iyi bir yarış oyunu oynayamadık. Biri çok yavaş, diğeri çok hızlı, görsel açıdan kötü... Bu girişi "Ama öyle bir oyun geldi ki, sormayın!" şeklinde devam ettirmeyeceğim, merak etmeyin. Zira ATV3 de beklentilerimizi karşılayacak kadar kaliteli bir yarış oyunu değil, ancak onu farklı kılan bir şey var; kullandığımız araç.

Bu ATV araçları biraz garip açıkçası. Dört tekerliği var ve amortisörleri oldukça esnek. Yani üstünden düşmeniz söz konusu değil. Ayrıca bu araçlarla yüksek hızlara da çıkabiliyorsunuz. ATV araçlarını off-road'la birleştirdiğimizde ise X eşitliği Offroad Fury ile bozuluyor.

Oyunun grafik motoru biraz daha geliştirilmiş; araçlar daha detaylı, çamur efektleri hoş. Pist tasarımları ise enlemesine genişletilerek oyun alanı artırılmış. Bunun dışında ise... Farklı bir şey yok. Yine gaza basıyor ve birinci olmaya uğraşıyorsunuz. Bunu yapmak için de dikkat etmeniz gereken bazı şeyler var; mesela artık sürücünün ağırlığını da hesaba katmalısınız, çünkü zıplarken oldukça zor anlar yaşayabiliyorsunuz. Eğer yeterli hızda, zamanında tümseğe girmezseniz süre kaybediyorsunuz. Bunların dışında, oyun ilginç mini oyunlarıyla değerli zamanınızı çalabiliyor. Demem o ki; ATV 3, değişik bir yarış oyunu arıyorsanız oynamaya değer.

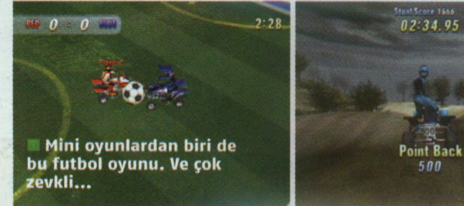
■ **Volkan Turan**

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR — KARAR

Grafik	07	Basit, ama kötü değil.
Ses	07	Efektler ve değişik tarzda müzikler...
Oynanış	07	İlginç, ama zor değil.
Ömür	07	Birçok ekstra ve mini oyuna sahip.

Zekice uygulanan bir kontrol sistemi sayesinde kontroller sorunsuz ve multiplayer modu da eğlenceli. Mükemmel değil, ama idare ediyor. **7/10**





■ Mini oyunlardan biri de bu futbol oyunu. Ve çok zevkli...

ECHO NIGHT BEYOND

Oynat, geri sar ve tekrar oynat...

DAĞITIM DIGITAL JESTERS **YAPIM** FROM SOFTWARE **OYUNCU SAYISI** 1
60HZ MODU YOK **GENİŞ EKRAN** VAR **SURROUND SES** VAR



Echo Night'ı PS1 sahipleri hatırlayacaktır; o zamanın teknolojisine göre fena sayılmazdı. Birçok farklı mekanda gezerek bulmacaları çözmeye çalışır, ortamın atmosferine kapılırdık. Ne var ki PS2'deki Echo Night, PS1 günlerini bile aratıyor.

Oyunda Richard Osmond adlı bir karakteri yönetiyorsunuz. Tek derdiniz de kız arkadaşınızın nerede olduğunu bulmak. Konu klişe ve bulmacalar fazlasıyla basit; "Onu bul, birkaç adım ötede kullan ve bir sonraki göreve git". Daha fazlasını beklemeyin. ■ **VT**

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR — KARAR

Yeni bir şey sunmaktan uzak ve sıkıcı bir oyun Echo Night Beyond. Açıkçası atmosferi daha sağlam bir oyun bekliyorduk. **5/10**



TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

Böyle kabus olmaz olsun!

DAĞITIM CAPCOM **YAPIM** CAPCOM **OYUNCU SAYISI** 1
60HZ MODU VAR **GENİŞ EKRAN** VAR **SURROUND SES** VAR

Oyunu çıkan filmlere bir yenisi daha eklendi. Hem de en altlardan... Çünkü TBTNBC: OR (ekran kartı markası gibi!) vasat bir oyun. Jack'le 25 bölüm boyunca yaşasanız da, filmdekine benzer hareketler yapabilseniz de, Jack'i kontrol etmesi çok sıkıcı ve itici. Aksiyon sahneleri heyecan vermediği gibi (kombolar berbat), bölüm tasarımları gözü oldukça rahatsız ediyor. Yapay zeka ise ayrı bir tartışma konusu... Peki kamerayı merak eden var mı? Neyse, bu oyunu oynamak tam bir kabusu. ■ **VT**

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR — KARAR

Tim Burton'ın yarattığı mükemmel dünya oyuna yansıtılamamış ve ortaya saçma sapan bir oyun çıkmış. Umarız Burton'ın bu oyundan haberi yoktur!. **4/10**

MIDWAY ARCADE TREASURES 3

Emulator gibi...

DAĞITIM MIDWAY **YAPIM** MIDWAY **OYUNCU SAYISI** 1-4
60HZ MODU YOK **GENİŞ EKRAN** YOK **SURROUND SES** YOK



Büyük firmaların son zamanlarda (ve birkaç ay sonrasında) kafayı "retro"ya, yani eski oyunlara takması iyi hoş da, şu işi adam gibi yapsalar daha iyi olacak. Bakınız Midway'e, nasıl da yapamamış. Ders çıkarsınlar (!). Bu pakette ağırlıklı olarak yarış oyunları var (Hydro Thunder, Race Driving vs). Kontrollerde sorun yok, ancak oyunların yüklenmesi uzun zaman alıyor. Ve ekran kenarlardan resmen kesilmiş! Burnout Revenge mi, Hydro Thunder mı? ■ **VT**

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR — KARAR

Eski(miş) oyunculara yönelik bir paket, ama onların da işine yaramaz. Bir de, bu sınıfa girmiyorsanız, sayfanın bu bölümünü noktalı yerlerden kesebilirsiniz. **3/10**





GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY

ŞAŞKINLIĞINIZI BİR KENARA BIRAKIN VE GTA'NIN YENİ BOYUTU KARŞISINDA SAYGIYLA EĞİLİN...

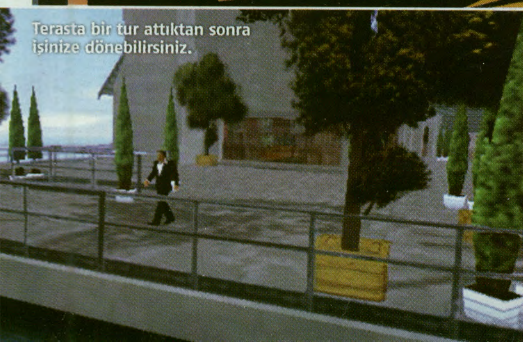
San Andreas'ın başından kalkamadığımız şu günlerde, bizi Liberty City'den daha fazla mutlu edecek bir haber verebilir misiniz (gökten 500.000 Yen düşebilir mesela)? Üstelik basit bir PS2 aktarımından çok daha fazlası Liberty City; yepyeni bir hikaye, modifiye edilmiş bir şehir, farklı araçlar ve farklı görevlerle 60 saatin üstünde bir oynanış... İlgi çekici, değil mi?

Olaylar GTA3'ün üç yıl öncesinde geçiyor ve buradan da içinde bulunacağımız şehrin GTA3'tekiyle neredeyse aynı olacağını anlıyoruz. Shoreside Vale, Staunton Island ve Portland şeklinde üçe ayrılmış şehrin her bölümüne istediğimiz an gidemeyeceğiz, ama hikaye ilerledikçe, San Andreas'taki gibi tüm harita açılacak.

90'lı yıllarda geçen hikayede Salvatore ailesinden Tony Cipriani'nin kontrolü bize verilecek. Ailenin istekleri doğrultusunda karşı ailelerin üyeleriyle kapışacağız, şehri birbirine katacağız ve Salvatore ismini güçlendireceğiz. Anlayacağınız, PSP'ye mafya karışıyor (yakında PSP'nizi gasp edebilirler, dikkat edin).

Oyunda helikopter veya uçak kullanıp kullanmayacağımız henüz belli olmasa da, normalde GTA3'te olmayan motosikletlerin Liberty City'de (birden fazla modelle) yer alacağını söyleyebiliriz. Bunun yanında, PSP'nin kapasitesinin GTA gibi devasa bir oyun için yeterli olup olmayacağı da merak ediliyordu, zira bu denli büyük bir şehrin PSP'ye aktarımı şehrin bazı bölümlerinin oyundan çıkarılmasına yol açabilirdi. Ama Rockstar'dan gelen olumlu bir açıklama bizi rahatlattı; arabalardan, sokakta dolaşan insanlara ve tüm detaylara kadar her şey yerli yerinde duruyor ve "hayalet şehir" imajı tamamıyla ortadan kalkıyor. ■ TS




Terasta bir tur attıktan sonra işinize dönebilirsiniz.


Güzel bir araba ve gün batımı... GTA bildiğiniz gibi.

BIRAK O YÜZÜĞÜ!

TAKTİKSEL YÜZÜK SAVAŞLARI

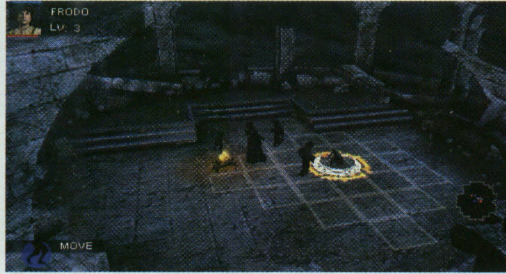
Yüzüklerin Efendisi ve taktik...



Kral'ın Dönüşü ile Yüzüklerin Efendisi efsanesinin son bulduğunu sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. EA, The Lord of the Rings Tactics'le Tolkien'ın dünyasını PSP'ye taşımaya hazırlanıyor. Sıra tabanlı bir RPG olan Tactics, tüm ana karakterleri, kitapta yer alan kilit savaşları, üç filmden en iyi görüntüleri ve mükemmel bir oynanışı beraberinde getirecek; aynı zamanda WiFi üzerinden dört kişiye kadar kapışabildiğimiz şahane bir strateji olacak. Hemen sevinin (baskı altında kaldım, sevinemiyorum - FA). ■ TŞ







PSP'DEN TELEVİZYONA...

Team Xtender, PSP oyunlarını televizyona aktarmayı başardı.

PSP'nin ne olduğunu bilmeyen kişiler, PSP'yi gördükten ve birkaç dakika inceledikten sonra şu soruyu sorarlar: "Peki televizyona bağlanıyor mu?". Bu soruya eskiden boynumuz bükük bir halde "Hayır" cevabını verirdik, ama Team Xtender sayesinde PSP oyunlarını televizyonda oynayabileceğiz. 120$ ile 150$ arasında bir fiyatla satılacak olan ürün, PSP'nin ön panelinin çıkarılmasını gerektiriyor ve bu da PSP'nin garantisini sıfırlıyor. Eğer bunu dert etmiyorsanız, üstünde TV-ses çıkışı, gamepad girişi olan bu alet ile PSP ekranında ne varsa televizyona aktarabiliyorsunuz. S-Video desteği bulunmadığından ve "geniş ekran"la normal TV ekranı arasındaki olası bir uyumsuzluktan dolayı Team Xtender bu ürün üstünde bir süre daha çalışmayı planlıyor. Ve bu yüzden de çıkış tarihini gizli tutuyor. ■ TŞ



PRENS'İN GİZLİ KART HAZİNESİ

Battle of Prince of Persia bir deste kağıttan fazlası değil mi yoksa...

Biz Prince of Persia 3 veya en azından iki boyutlu bir aksiyon oyunu beklerken, sevgili prensimiz PSP'deki çıkarmasını bir kart oyunu olarak yapmayı uygun bulmuş. Prince of Persia her geçen gün daha fazla hareket ve daha fazla aksiyonla donatılırken, neden böyle bir şey düşünülmüş, açıkçası anlam veremedik.

Oyunumuz (gerek var mı, bilmiyoruz) The Sands of Time ile Warrior Within arasında geçiyor. Hindistan ile İran arasında çıkan savaşın ortasında kalan prensimiz, hemen gizli kasasından kartlarını çıkarıyor ve bu savaşı kartlarla bitirmek üzere harekete geçiyor. Kart oynayarak savaşmak... Kart... Savaşmak... İkinci Dünya Savaşı... Kafamız karıştı, iyi günler. ■ TŞ

HABER EKSTRA!

Kanguru Savaşları

Bir kanguru, bir ateş böceği ve bir papağan bir araya gelip hayvanların geleceğini korumak isterse buna ya La Fontaine hikayesi denir, ya da deli saçması. Elimizdeki örnekteyse dört kişinin WiFi üzerinden birbirine girdiği, içinde Deathmatch'inden yarışına kadar birçok modun bulunduğu bir oyun, Kao Challengers görülüyor. Yaşasın!

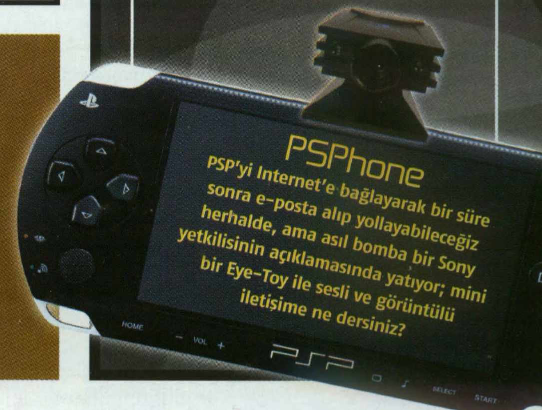


Eli Açık *WipEout*

Eğer bir PSP ve WipEout Pure sahibiyseniz, zaman kaybetmeden www.wipeoutpure.com adresine giriyor ve klasik WipEout pistlerini hemen indiriyorsunuz. Altima VII ile Odessa Keys'in yeni birer versiyonu ve Goteki 445 FX300 gemisi de yine indirilebilir halde. WipEout'un eklentileri için gözünüz hep bu sitede olsun.

Yepyeni UMD Filmler

PSP için yeni UMD filmler, diziler çıkmaya devam ediyor. HBO'nun PSP için ilk çalışması Ali G'nin In Da House serisi ve pek adı duyulmamış olan Entourage (Holly Valance var). Bunun dışında Sopranos ve Six Feet Under gibi ünlü yapımların UMD versiyonları için de çalışmalar sürüyor. Momentum Pictures ise Equilibrium ve Football Factory'yi PSP için piyasaya sürecek. Tarantino'nun Reservoir Dogs'u da (Rezervuar Köpekleri) yine aynı firma tarafından çıkarılacak.

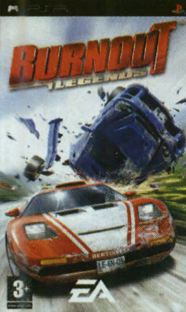


PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR
ÖZEL İNCELEME

bronz
PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR

BURNOUT LEGENDS

Efsane el boyutuna iniyor, uykusuz geceler sokaklarda da sürüyor...



DETAYLAR

DAĞITIM ELECTRONIC ARTS
YAPIM CRITERION
WiFi VAR
DOWNLOAD YOK
TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT - WWW.ARAL.COM.TR

KISACA
İlk üç Burnout'un pistleri, arabaları ve modları, hiçbir zaman yanınızdan ayrılmayacak şekilde paketlenmiş ve sunulmuş.

"Burnout PSP'de olur mu, saçmalamayın" tarzı bir cümleyi kimsenin sarf edeceğini sanmasam da, aklınızdan geçtiyse bile kendinizi ayıplamalısınız. Hatta bana sorarsanız, hayatınızın tek amacı Burnout'u yanınızda taşımak olmalı (fakat kimse bana danışmıyor artık). Burnout'un PSP'yle uyumu konusunda hem fikir olduğumuza göre, Legends kelimesinin anlamını çözelim. Burnout Legends, orijinal bir yapım olmasına rağmen, aslında o kadar da orijinal değil. İlk üç oyunun, yani Burnout, Point of Impact ve Takedown'ın bir karışımı Legends. Bu üç oyundaki en iyi pistler, en şekilli arabalar ve Takedown'ın oynanış stili ağırlıkta olmak üzere, birçok konu tek bir oyunda birleşmiş. 70'ten fazla aracın bulunduğu, PSP'nin en hızlı oyunu unvanını WipEout'tan alan Burnout, tek kelimeyle mükemmel, diyeceğim, ama değil. Oyunumuzun sorunları var. Bir kere sadece dört araçla yarışabiliyoruz. Trafik yok denecek derecede az. Buradan anlıyoruz ki, PSP'nin gücü yoğun bir trafiği kaldıramıyor. Ayrıca, gereksiz yerlerde FPS düşüyor ve turbomuzu çalıştırdığımızda PS2'deki buğu efektinin yerini zayıf bir efekt alıyor. Neyse ki sorunlarımız sadece görünüşle ilgili, diyordum ki aklıma bir şey daha geldi.

Biraz önce bahsettiğim gibi oynayış stili ve araçların hızı Takedown'a daha yakın olduğu ve ilk Burnout'un keskin virajlı pistleri de Legends'a dahil edildiği için, bu pistlerde sıkıntılı anlar yaşıyoruz. Hayır, bahsettiğim zorluk değil, pistlerin yapısının Burnout oynanışına aykırı olması. Yine de çok önemli bir sorun sayılmaz. Hatta hiç bahsetmemişim sayın (bak şimdi).

Road Rage, Race, Eliminator gibi tanıdık oyun modlarımız arasına Pursuit de dönüş yapıyor. Yani polisle sürtüşmek durumundayız ve sanmayın ki polisler basit Amerikan arabaları kullanıyorlar. Oyundaki süper hızlı araçları ele geçirmiş olan polis gücü, sizi yoldan çıkartmak için elinden geleni ardına koymamakta.

Tek kişilik oyun çok eğlenceli, çok uzun, ama o da bir yere kadar. Asıl güzellik WiFi ile diğer

LEGENDS'TA NELER VAR?

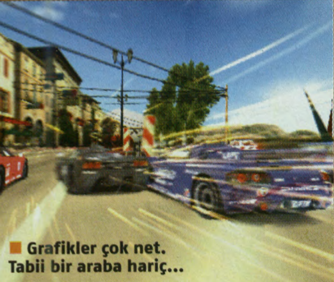
Neden PSP? Nasıl oynuyoruz? Nasıl eğleniyoruz?











■ Grafikler çok net. Tabii bir araba hariç...

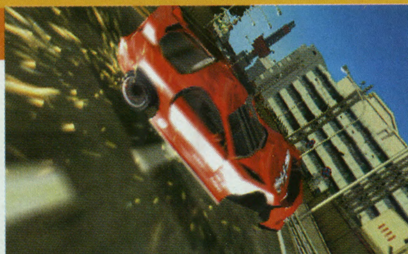


■ Boost kazanmak için arabayı sarhoş gibi kullanmanız gerekiyor!





■ Özel araçlar için çok oyunculu modda başarılı olmanız gerekiyor.





oyuncularla kapışmakta. Dört PSP Ad Hoc ile birbiriyle kapışabiliyor. Buradaki eğlencenin oranı zaten tartışılmaz, ama WiFi ile yarışmanın başka bir artısı daha var. Her Legends UMD'sinde beş adet gizli araç bulunuyor ve toplamda da 20 farklı araç var. Geriye kalan 15 aracı elde etmenin tek yolu, rakiplerinizi WiFi üzerinden yenmek ve onların UMD'lerinde gizli olanları kendi envanterinize geçirmek. Bu da, sağda solda şahsi oynayan Burnout'çuları oyuna davet etmek için iyi bir neden.

Efendim, her şeyi anlattık. Oyunun ne kadar hızlı, ne kadar eğlenceli ve ne kadar bağımlılık yapıcı olduğunu vurguladık. Bunun sonucunda da sizin bir şey yapmanız gerekiyor, ama onu da siz düşünün artık... ■ **Tuna Şentuna**

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR — **KARAR**

Grafik	09	Net, hızlı ve inanılmaz!
Ses	07	Burnout'a uygun, ama fazla yenilik yok.
Oynanış	08	Aynı Burnout keyfi, fakat trafik çok az.
Ömür	09	Onlarca tek kişilik bölüm ve WiFi keyfi.

Burnout'u her an her yerde oynamak istiyorsanız, bu oyunu mutlaka almalısınız. PSP'nin belki de en iyi yarış oyunu.

9/10



WIPEOUT PURE

Hıza doyamıyorsanız...

DAĞITIM SCEE **YAPIM** SCEE
WiFi VAR **DOWNLOAD** YOK **TÜRKİYE DAĞITICISI** SONY - (216) 531 98 50





Hızlı olduğu kadar da zor bir yarış oyunu WipEout Pure. Havada ilerleyen araçlarımız yollardaki hızlandırıcılar ile alıp başını gidiyor, biz de uyum sağlamaya çalışıyoruz (silahlarımız da uyum sürecinde bize yardımcı oluyor). WiFi ile karşılıklı da oynanabilen WipEout için periyodik olarak pistler ve araçlar yayınlanıyor. Böylece ölümsüz bir oyuna kavuşmuş oluyoruz. ■ TŞ

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR — **KARAR**

Mükemmel bir yarış oyunu. Biraz zor ve kontrollere alışmak zaman alıyor, ama sonunda elinizden bırakamayacağınız bir oyuna sahip oluyorsunuz.

9/10



RIDGE RACER

"Namco yokken o vardı" diyesimiz geliyor.

DAĞITIM NAMCO **YAPIM** NAMCO
WiFi VAR **DOWNLOAD** VAR **TÜRKİYE DAĞITICISI** SONY - (216) 531 98 50



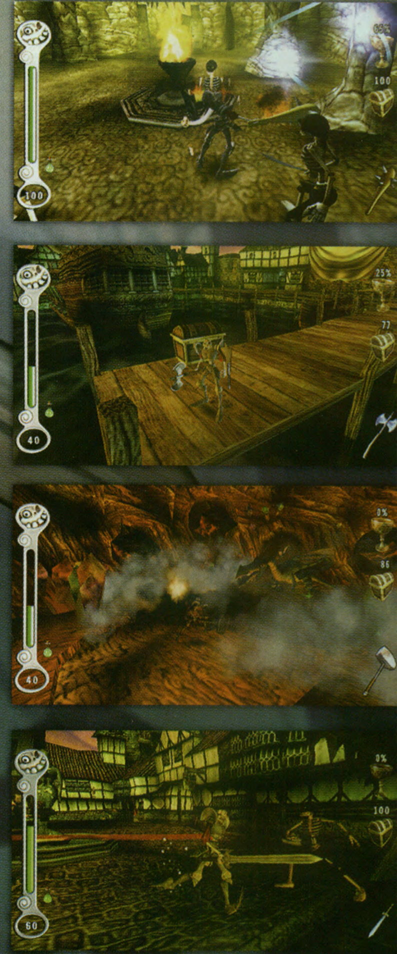
PSP yarış oyunlarıyla kaynıyor olsaydı -ki aslında bir hayli çok var- belki Ridge Racer'dan bahsetmezdik bile, fakat hem oyunun geçmişine olan saygımızdan, hem de dengeli oynanışından dolayı burada olmayı hak ettiği kanısına vardık. Kısaca, Ridge Racer; sadece yarıştığımız, arada nitro'muzu kullanarak hızımıza hız kattığımız, enfes grafiklere sahip bir oyun. Galip gelmenin yolu pistleri iyi tanımak ve hızınızı virajlarda iyi ayarlayıp gaza basmak. ■ TŞ

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR — **KARAR**

Yarışırken savaşmak, garip araçlarla kapışmak size göre değilse ve düz bir yarış oyunu arıyorsanız, Ridge Racer'dan daha iyisini bulamazsınız.

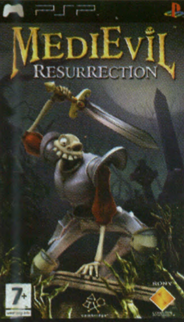
8/10





MEDIEVIL RESURRECTION

Sir Dan ve Tim Burton, Orta Çağ'ı PSP'ye taşıyor.



DETAYLAR

DAĞITIM SCEE
YAPIM SCEE
WiFi VAR
DOWNLOAD YOK
TÜRKİYE DAĞITICISI SONY (216) 531 98 50

KISACA
Tek gözü olmayan, koca bir zırh giyen bir iskeletin, kötü büyücüye karşı olan ilginç macerası. Yani, ilerle ve yaratık yok et.

PSOne sahipleri bu isme yabancı değiller; MediEvil, 1998 yılında piyasaya çıkan zevkli bir platform-aksiyon oyunuydu. Daha sonra kendisinden haber alınamadı (MediEvil 2'yi sevmiyorum, sevmeyeceğim), ta ki PSP ortaya çıkana dek. MediEvil'ın yeniden canlandığını vurgulayan ismiyle MediEvil Resurrection, aslına bakarsanız, 1998 yılından beri pek yol alamamış. Hatta olduğu yerde sayıp kalmış diyebiliriz. Ne grafiksel açıdan, ne de oynanış açısından büyük bir gelişme var oyunda. Bu da zaten çok eğlenceli bir temele sahip olmayan MediEvil'ın "Vasati 40 çöp" (ya da sadece vasat) sınırında kalmasına neden olmuş.

Hikayeye göre Sir Dan, diğer bir deyişle zırhlar içindeki iskelet karakterimiz, Zarok adındaki kötü kalpli büyücüyü öldürmüştü. Bir şekilde yeniden canlanan Zarok, bu kez peşinden ordusunu getirince onu ortadan kaldırma görevi yine Sir Dan'e düşmüş oldu.

Third-person kamerasından oynanan MediEvil'da, karakterimizi joystick'le kontrol etmemize izin veriliyor. Karakterimiz ise buna uyum sağlayamayarak genelde saçma sapan hareket ediyor, dayak yiyip duruyor. Elindeki kılıçla kendini savunan Sir Dan, kılıç kullanmada da sıkıntılar yaşamakta maalesef. Bir düşman söz konusu olduğunda neyse de, birkaç düşman Dan'i kovalayınca kötü kontroller yüzünden istediğiniz yere vuramıyorsunuz ve işler zorlaşıyor. İleriki bölümlerde buna kafanıza top atan düşmanlar eklenince, sinirleriniz geriliyor.

Sürekli yaratıklarla uğraşmanın yanı sıra, PSP'ye özel, eğlenceli mini oyunlar da oynuyorsunuz. Gallowmere Plains'de tanışacağınız bu mini oyunların sayısı da bir hayli fazla. Özellikle ortada bir çanın bulunduğu ve çeşitli düşmanların bu çanı çalmak üzere durmadan üstünüze koştuğu oyun gayet eğlenceli. Kuşbakışı kameradan oynadığımız bu bölümde eğer düşmanlar çana ulaşıp üç kez çalarlarsa oyun sonlanıyor. Böyle anlatınca olmuyor, farkındayım, ama gerçekten ilginç bir mini oyun.

Tam 19 bölüm ve 70 mini oyun içeren MediEvil bir klasik mi? Hayır, değil. Herkesin alması gereken bir oyun mu? Değil. Görsel açıdan çok iyi, oynanış olarak ise ortalamanın biraz üstünde olan, fantastik bölüm tasarımlarına sahip bir aksiyon oyunu. Bir kez oynamaktan zarar gelmeyeceğine inanıyorum ve Burnout Legends'a dönüyorum. ■ **Tuna Şentuna**

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	08	Kesinlikle çok iyi.
Ses	07	Müzikler oyunun atmosferiyle uyumlu.
Oynanış	06	Kontroller maalesef çok sinir bozucu.
Ömür	07	Mini oyunlar sayesinde ömrü uzuyor.

Mini oyunları ve bölüm tasarımları dışında büyük yenilikler sunmayan bir aksiyon oyunu MediEvil. Yine de daha iyisi gelene kadar işe yarar. **7/10**



■ Kontroller zor. Ama böyle dairesel bir düzlemde çok daha zor!

■ Çevrenizi bir anda düşmanlar sarabiliyor.



PE ACADEMY

eklere savaş, jimnastik ve oyun dersi...

SCEE YAPIM SCEE WiFi VAR DOWNLOAD YOK TÜRKİYE DAĞITICISI SONY - (216) 531 98 50

Ortalıkta şuursuzca dolaşan birkaç maymun var ki, bunların artık bir şeyler öğrenmesi gerekiyor. Bu iş için de biz seçildik. Yapmamız gereken şu: Elimizdeki maymunları alıyoruz ve onları birbirinden farklı mini oyunlarda kullanıyoruz. Bu arda başarılı olup karelere ayrılmış bir nde XOX oynamamız gerekiyor. Kafanız ysa, devam edelim. hsi geçen karelerin her birinde bir oyun yor ve eğer o oyunda başarılı olursanız, ile işaretleniyor. Amacımız da istenen çizgi yaratmak. Yani üç daire yan yana e bu bir çizgiye denk geliyor. Başarısız umuz her kareye de bir çarpı atılıyor. ar şu açıdan tehlikeli ki, eğer iki dairenin a girerse oraya çizgi atma şansınız gidiyor. ni oyunlarımızın çeşidi çok fazla; tek tek ak dergiden taşar. Birinde maymunumuzu lık yapması için suya atıyoruz, bir nde havaya atılan bombaları tepsiyle ızdaki ve solumuzdaki arkadaşlarımıza ıyoruz. Yoldan geçen maymunları





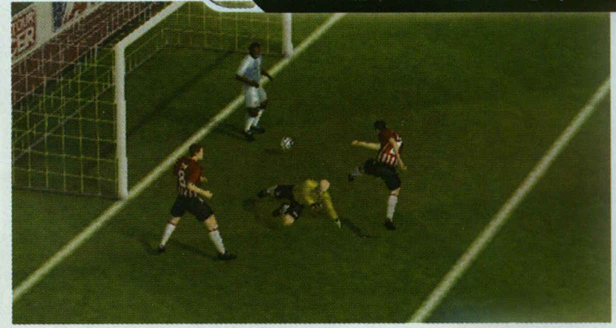
saydığımız, onlara çiçek ulaştırdığımız, aşağı düşen arkadaşlarımıza zamanında paraşüt vermeye çalıştığımız birçok garip, ama zevkli oyun Ape Academy'nin içine tıkıştırılmış. Bunlar eğlenceli olsa da, bazılarının en ufak hatanızda sonlanması ve tüm bir tabloyu yeniden oynamak zorunda kalmanız sinir bozabiliyor.

Kısa bir süre vakit geçirmek ya da arkadaşlarınızla WiFi üzerinden dört kişi kapışmak için mükemmel bir yapım. Daha derin bir şeyler arayanlarsa GTA: Liberty City'yi bekleyebilirler. ■ **Tuna Şentuna**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — **KARAR**

Grafik	06	Birkaç şirin maymun, o kadar.
Ses	07	Oyunlara uyumlu müzikler, efektler.
Oynanış	06	Derinlik yok.
Ömür	08	Wi-Fi sayesinde ömrü uzuyor.

Bir maçı bir saniyede kaybetmek sizin için önemli değilse ve maymunların garip oyunlarıyla ilgileniyorsanız, sorun yok. 7/10



WORLD TOUR SOCCER

Figo sol kanattan ortalanan UMD'ye gelişine çakıyor!

DAĞITIM SCEE **YAPIM** SCEE
WiFi VAR **DOWNLOAD** YOK **TÜRKİYE DAĞITICISI** SONY - (216) 531 98 50



Uluslararası takımlardan klasik takımlara kadar yaklaşık 250 takımın yer aldığı World Tour Soccer... Kes kes kes! Giriş klişe! Doğal değil! Baştan alıyoruz: World Tour Soccer, PSP'nin ilk futbol oyunu. PES5 gelince bu oyunu unutmamız olası, ama şimdilik anı yaşamalıyız. Dediğim gibi, oyunda 250 takım var. Oynanıştan kısaca bahsedelim, zira yerimiz yok: Karambol pozisyonları ve çoğu pozisyonda futbolcuların topa olan uyumu tatmin edici; PES'e benzer birçok doğal hareket, pozisyon var. Ancak adamların top sürüşü ve topun fizik modellemesi çok kötü. Bitti. ■ **FA**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — **KARAR**

Oynanışta büyük problemler olsa da, PES5'e kadar idare edebilir. Ancak PES5 çıkınca World Tour Soccer'ın esamesinin okunacağını hiç sanmıyorum. 6/10





EVERYBODY'S GOLF

Herkes kurabiye alabilsin diye... Everybody's Golf!

DAĞITIM SCEE **YAPIM** SCEJ
WiFi VAR **DOWNLOAD** YOK **TÜRKİYE DAĞITICISI** SONY - (216) 531 98 50



Golf herkese göre bir oyun değil. Hayır, "Herkes bu oyunu oynayamaz." gibi bir cümle sarf etmedim, yanlış anladınız. Yalnızca -özellikle ülkemizde- azınlığa hitap ediyor. Ama bu demek değil ki, "PSP'de golf oynamayız, oynattırmayız." Everybody's Golf, adı üstünde, "herkes için golf". Bu, oyunun basit ve sade olduğunu da kanıtlıyor. Mesela oyunda sopa seçimi yok; uzaklığa göre otomatik olarak sopa seçimi yapılıyor. Kamera ve kontrol sistemi daha iyi olabilirmiş, ancak dedim ya, bu oyun; Aliler, Ahmetler, Hasanlar için. Ayşeler de oynayabilir. ■ **FA**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — **KARAR**

Yarışırken savaşmak, garip araçlarla kapışmak size göre değilse ve düz bir yarış oyunu arıyorsanız, Ridge Racer'dan daha iyisini bulamazsınız. 8/10

6. Uluslararası İzmir Kısa Film Festivali

www.izmirkisafilm.org

6 th International Izmir Short Film Festival

18 - 27 Kasım / November 2005



bu kısaları görmelisiniz...



maddi katkılarıyla...



işbirliği ile.





işbirliği ile









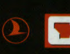
















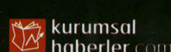




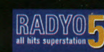












sinema

touristik aktuell

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Yeni A

Bir FESTİVAL CONCEPT organizasyonudur.

KÖTÜ İYİDİR

RESIDENT EVIL 4 NEDEN DÜNYAYI SARSACAK...

YAZI: TUNA ŞENTUNA

Evet, şuradan ilerleyelim. Silahımızın kurşunu var mı... Evet, varmış. Devam edelim; karanlık yerden değil, şu koridordan geçelim. Tamam... Neyse ki burada düşman yok... Ha? Ne mi yapıyorum? Kafamda Resident Evil 4 oynuyorum, bir şey mi var? Ne yapayım, GameCube sahibi olacak kadar şanslı değilim ve sonunda delirdim. Ama konumuz böyle hayali şeyler değil, Resident Evil 4. Oyunun çıkmasına az bir süre kala PS2 sahipleri olarak toplu bir sabırsızlık, hüzün, heyecan ve delilik içerisindeyiz, halimizden anlamanızı umuyoruz.

Daha önce bu konu hakkında bir şey duymamış okuyucularımıza (ciddi olamazsınız) senaryo hakkında biraz bilgi verelim. Gerçi konu pek orijinal sayılmaz, ama üstünden geçmezsek de olmaz; Resident Evil 2'den ve RE dünyasından tanıdığımız Leon S. Kennedy, sıradan bir polis memuru olmaktan kurtulmuş ve artık departmanda hatırı sayılır bir rütbeye ulaşmıştır. Tam bu sırada da (hangi sıra?) başkanın kızı kaçırılır. Bu özel görevin altından da Leon'dan başkası kalkamayacağı

KÖTÜ İYİDİR

"Leon, çocuğunu karnımda taşıyorum, ama bunu sana değil, kameraya söyleyebiliyorum ancak."

➜ için, görev ona verilir. Leon, başkanın sevimli kızının izini sürerken kendisini İspanya'da bir kasabada bulur. Ve bu kasaba, "Buenos Dias!" diyen basit köylülerle değil, "Rhöaarrgh!" diye suratınıza suratınıza hönküren garip yaratıklarla doludur. İşinizin zor olduğunu söylememe gerek yok sanırım.

Önceki RE oyunlarını bir kenara bırakıp, macerayı yepyeni bir oynanışla sürdüren yapımcılar; saksıda yetişen şifalı bitkileri, daktilo şeklindeki kayıt noktalarını ve anahtar karakterleri yine oyuna dahil etseler de, geriye kalan her şey değişime uğramış. Bahsi geçen köylüleri ele alalım; yanılıyorsunuz, onlar birer zombi değil. Zombilerden çok daha çevik, bir merdivenden çıktığınızda peşinizi bırakmayan, yeri geldiğinde silah ve dinamit kullanmaktan çekinmeyen tehlikeli yaratıklardan bahsediyoruz burada, kendinize gelin (heyecanlandım)!

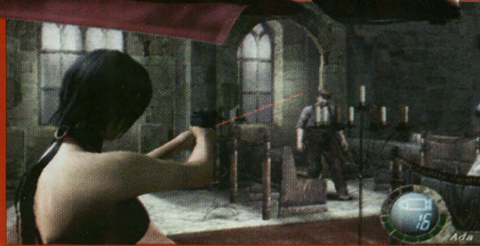
Önceki RE'larda bulmacalar oyunun hızını düşürürdü, hatırlarsanız. Yeni oyunda bulmacalar yok denecek kadar az. Varolanlar ise birkaç kurşun gerektiren, basit oluşumlar. Gizlenmekmiş, saklanmakmış, unutun. Tabii ki kaçmayı da... Başkanın kızını unutmayın yalnız! Bu arada, kızın yapay zekası o kadar iyi ayarlanmış ki, onu koruduğunuz sıralarda kendi başının çaresine sizden daha iyi bakabiliyor. Yani... Bizden. Eee, size ters bir şey söylemek istemedim, pardon, saygılar.

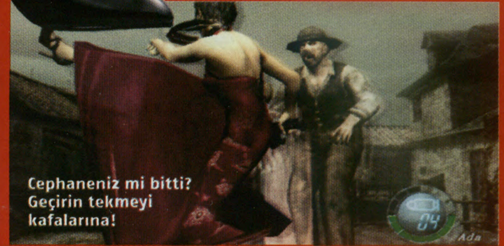
Tamam, bunları zaten GameCube versiyonundan da biliyorduk. Ancak RE4'te, sadece PS2 için hazırlanan birçok yenilik bulunuyor. Yalnız daha önce, oyunun GameCube'den aktarımı sırasında görsel açıdan hiçbir kayba uğramayacağını belirtmekte yarar var.

RE4'TE, SADECE PS2 İÇİN HAZIRLANAN BİRÇOK YENİLİK BULUNUYOR.



Bu giysiyle, bu kaosun ortasında bulunmak ilginç olmalı.




Cephaneniz mi bitti? Geçirin tekmeyi kafalarına!

RESIDENT EVIL 4'Ü NEDEN SEVİYORUZ?

KESEKAĞIDI AMCA
Teknik olarak ona Dr. Salvador dememiz gerekiyor, ama o başlı başına bir sır. Kim olduğu, nerede yaşadığı, amacının ne olduğu tam anlamıyla belirsiz. Bir bakışta kafanızı bedeninizden ayırmak istediğini anlayabiliyorsunuz, ama şimdi böyle kötü şeyler düşünmeyelim.

TEZGAHTAR
O, "Hoş geldiniz!", "Ne istersiniz?", "Bu para yetmez!" der her zaman. Biz de ona itaat etmek zorunda kalırız. Nereye giderseniz gidin, tezgahın arkasında hep o olacaktır ve abartılı fiyatlara ürünlerini satmak isteyecektir, yine de onu seviyoruz.

THE KILLER 7
Tam 77.000 peseta vererek alabileceğiniz, Capcom'un sürrealist oyununun adını taşıyan bu silah, evet, biraz pahalı. Tüm upgrade'leri yapıldığı halde ise, oyuna başladığınız tabancanın tam 35 katı güce sahip oluyor ve bu sayede Superman oluyorsunuz.

ARA SAHNELER
Metal Gear'ı aratmayacak kadar kaliteli ara sahnelerimiz var ve bu sahnelerde ölebiliyoruz. Bunu dilemiyoruz da, dikkatli olmazsak işin sonunda ölüm var maalesef. Bu mini oyun değerindeki kısa bölümlerde "DODGE! R1+L1" gibi mesajlar ekranda beliriyor ve eğer zamanlamayı tutturamazsak, ölüyoruz. Basit, ama stresli.

ÖLÜMLER
Bir dolu devam noktası sayesinde bu oyunda ölümden bile zevk alabiliyoruz (tamam, eleştiriye açığım). Üstelik, sadece farklı ölüm animasyonları görmek için bile ölmek isteyebilirsiniz (bunu siz de istiyorsunuz, direnmeyin).

Oyundaki karakterler olabildiğince ürkütücü tasarlanmış.

Bunlar Resident Evil 4'te görmek istemediğimiz yaratıklar, zira korkuyoruz.

GELECEK SAYIDA
Özel Resident Evil 4 incelememizi kaçırmayın!

Bu şirin devi oyunda bolca göreceksiniz. Aman uzak durun!

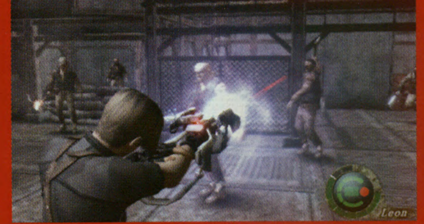
Hatta menü ekranı da GC versiyonuyla aynı hızda açılıyor (bu menüyü devamlı kullanacağınız için açılma hızı önemli, küçümsemeyin).

Oyunun, yani yaklaşık 20 saatin sonunda Ada Wong'la karşılaşacağız. "E biz GC'de Assignment Ada'yı oynadık?" diyorsanız, hem şanslısınız, hem de PS2'nin sürprizlerinden haberiniz yok. Oyunu bitirdikten sonra, "Seperate Ways" isminde beş alternatif bölüm sunan bir oyun açılıyor. Bu görevler Leon'un hikayesine paralel ve nedeni açıklanmayan bazı olayları açığa çıkarıyor. Üstelik Ada, Leon gibi kalas (masa, oturma takımı, çift kişilik yatak vs - FA) olmadığı için onunla daha hızlı bir şekilde yaratık öldürebileceksiniz. Hepimiz RE4 hakkında daha fazla bilgi istiyoruz ve hepimiz bu oyunu oynamak için can atıyoruz. Neyse ki korku çok uzakta değil; yakında. ■

Leon'un aksine, Ada atletik, çevik ve hızlı. Oyunu onunla da oynamayı deneyin.

PS2'YE ÖZEL

Sıradan bir GC-PS2 çevrimi mi sanıyordunuz RE4'ü? Peh...



PRL 412
Düşmanlarınızın "Las Plagas" hastalıklarını tedavi edebildiğiniz bu silahın adı Parasite Removal Laser'den geliyor. Parazitini yok ettiğiniz düşmanınız daha sakin, daha insan canlısı bir yaşam formuna dönüşüyor ve böylece onu daha kolay bir şekilde ortadan kaldırabiliyorsunuz. Ama bu onun iyiliği için, yanlış anlamayın (!).



YENİ GİYSİLER
Ashley, Ada ve Leon yeri geldiğinde farklı giysiler giyebilecek. Bunların içinde Japon stili Panda veya daha sevimli ürünler olup olmayacağını şimdilik bilmiyoruz, ama mümkünse olmasın.



SİNEMATİK BÖLÜMÜ
Oyunun sinematikleri o kadar kaliteli ki, emin olun, bir defa izlemek yeterli olmayacak. Tamam, önce Leon'la Krauser'ın savaşını izleyin, sonra karar verin; ön yargılı olmayın, spor yapın, dengeli beslenin.



ADA'NIN RAPORU
Resident Evil hikayesindeki eksik noktaları işte bu rapor tamamlayacak. Senaryo ya da öykü alanında meraklı olanlar bu raporu mutlaka incelemeliler; gizli bilgiler içereceğinden eminiz.

RESI 5
DÜNYANIN EN İYİ OYUNU OLMAYA ADAY!

1 Suratını görmediğimiz bir adam, yeni silahı ve büyük bıçağıyla karanlık bir binanın içinde ilerlemektedir...

2 Bu karakterin ilk Resident Evil'dan Chris Redfield olduğundan şüpheleniyoruz...

3 Biraz sonra, beklenmedik bir anda, bir kuş tüyü arkasına düşer...

4 Chris 180 derece dönerek, silahını çeker ve arkasına döner...

5 Ve beş-altı siyah kuş, "Farklı Hareket Eden Birçok Şeyi Aynı Anda Ekrana Yansıtabiliyoruz Motoru"nu test edermişçesine gökyüzünü doldurur...

6 Havada devasa bir gölge oluşurken aniden dağılan kuşlar, Chris'in güneş ışığına maruz kalmasına neden olurlar...

7 Chris'in gözleri kamaşmıştır. Bu noktada bu tip efektlerin görüşümüzü bozabileceğini düşünebiliriz...

8 Chris görüşünü toparlamaya çalışırken, kamera başka bir yöne çevrilir; çeşitli gölgeler Chris'e doğru yaklaşmaktadır...

9 Ama Chris "onlarla" çevrili olduğunun farkında değildir; her yönden üstüne gelmektedirler...

10 Chris paniklemez ve silahına sıkı sıkıya yapışır. Önündeki gölgeler, onun için eğlencenin başlangıcıdır sadece...

KARANLIKTAN KAÇMAK İŞE YARAMAZ

Resident Evil 4'ün yarattığı heyecan hala geçmediyse, bu yazıyı okumayın. Hatta dergiyi kapatıp, kendinizi başka işlere verin, olabileceklerden sorumlu değiliz.

Sayfanın sağında gördüğünüz ekran görüntüleri, Resident Evil 5'e ait. Evet, RE5. Ama şimdiden heyecanlanmayın, zira oyunu ancak 2007'de oynayabileceğiz. Bunun için bir de PS3 almamız gerekiyor tabii ki.

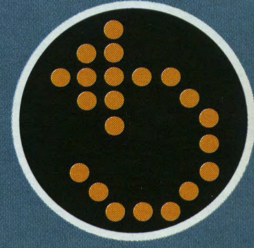
Grafiksel olarak söylenecek çok az şey var; karakterimizin her saç telinin ayrı ayrı modellendiğini söyleyebilirim mesela. Ya da vücudundaki neredeyse her kas hareketinin ayrı ayrı tasarlandığını... Gerçeğin neredeyse bir kopyası olan fizik modellemesini de unutmamamız gerekiyor. Artık Havok motoru mu kullanılır, Havok 2 mi, onu bilmiyoruz, ama çevredeki birçok yapının, eşyanın parçalanabileceği söyleniyor.

Oynanış açısından ise RE5'in, RE4'le hemen hemen aynı olacağını söyleyebiliriz. Ateş etmek istediğinizde omuz üstü kameraya geçiş yapılacak ve oyunda RE4'ün hareket mekanizması kullanılacak. Farklı olansa yaratıklar... Dawn of the Dead'deki gibi üstünüze aynı anda birçok yaratık saldıracak. Onlarla savaşmak için de farklı silahlarımız olacak, umuyoruz ki. Değil mi? Bizi mahçup etme Capcom! Capcom? Capcom???

Ekran görüntülerinin alındığı videodan anlaşıldığı kadarıyla, öykü, Somali veya buna benzer bir iklime sahip bir mekanda geçiyor (veya öykünün bir kısmı). Dolayısıyla tepemizde cayır cayır yanan bir güneş olacak; Capcom, işi daha da zorlaştırmak için oyuna sıcak ve soğuk etkisini ekliyor. Yani sıcakta fazla kalırsak, can veriyoruz. Serinlemek için kapalı mekanlara girmeliyiz. E orada da yaratıklar var? O zaman alıyoruz 85 korumalı güneş kremimizi, atıyoruz kendimizi güneşin altına. Yaratıklarla didişmekten iyidir.

Bu bilgilerin ve görüntülerin ışığında, "RE5 macerası başladı." diyebiliriz. Artık heyecanlanmamız, sabrımızı test etmemiz için yepyeni bir şey var karşımızda. Neyse ki RE4 çok yakınımızda ve tavsiyem, tadını 2007'ye kadar çıkarmanız olacak.

replay



ZAMANA MEYDAN OKUYAN TEK YER!



Bir yaz daha vücudumuzda güneş yanıklarını bırakarak çekip gitti. Denize, kumsala ve tatile şimdilik ara verdik. Çok geçmeden eski dostumuzun ellerinde bulduk kendimizi. Açıkçası, PlayStation'ımızı özlemişiz. Sonra bir baktık, PSP ile koca bir dünyayı avuçlarımızda tutuyoruz.

Bu ayki Replay bölümünde isteklerinizi değerlendirdik ve iki sayfalık özel bir hile bölümü hazırladık. Bir kısmı PSP olmak üzere, 50'ye yakın oyun için hazırladığımız bu hileler olabildiğince işlevsel ve eğlenceli. Bu yüzden işinize yaramayacağını düşündüklerinizi de denemenizi öneriyoruz. Bunun yanında, fark edebileceğiniz gibi bir Pro Evolution Soccer 5 saldırısına maruz kaldık. Dolayısıyla Soyunma Odası'nın kapısını önümüzdeki sayıya kadar kapalı tutuyoruz, en güzel taktiklerimizle geri döneceğiz. Emin olun, beklediğinize değecek.

Volkan Turan

Volkan Turan
vturan@ps2dergisi.com

88



90



hileler

YARIM BIRAKTIĞINIZ OYUNLAR ARKANIZDAN KOVALAMASIN DİYE...



THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Extras'taki Code Entry bölümünde şu kodları yazın:
İngiliz bayraklı şort: FSHNCHP
Ekstradan parçalama puanı: SMASH15
Toplanabilir değerli şeyler: BRINGIT

BROTHERS IN ARMS

Bütün bölümleri açmak için Bakersdozen adında bir profil yaratın.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Bütün bölümleri açmak için ikinci bir gamepad takın ve Level Select (bölüm seçme) ekranına girin. Ardından ikinci gamepad ile Yukarı'da basılı tutarak Start, Select, Select, Kare'ye basın. Sonsuz cephane için ise oyunu durdurun ve R1, Daire, L1, Kare, Daire, R1, Sağ, Sağ, Daire, Sağ'a basın.

CHAMPIONS OF NORRATH

Seviye 20 ve 999 yetenek puanı olan bir karakter için L1, R2, Üçgen ve R3'e aynı anda basılı tutun (oyunun başında, karakterinizi seçer seçmez).

CONSTANTINE

Journal ekranına girmek için oyun sırasında Select'e basın ve şu kodları girin:
Sınırsız Spell Soul enerjisi: Sol, Sağ, Sağ, Sol, Sol, Sağ, Sağ, Sol, Üçgen, Üçgen.
Hızlı shotgun: L2, Sol, R2, Sol, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare.
Büyük silahlar: Sol, Kare, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen.

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK

Ekstra ödül puanı kazanmak için Extras'a girin ve Cheats'i seçin. Her kod size 100 ödül puanı verecek; Crooklyn, GetStuff, Duckets, The Source, NewJack.

FREEDOM FIGHTERS

Oyun sırasında şu kodları girin:
Maksimum karizma: Üçgen, X, Kare, Daire, X, Aşağı.
Nailgun: Üçgen, X, Kare, Daire, X, Sol.
Roketatar: Üçgen, X, Kare, Daire, Üçgen, Sol.

FIFA STREET

Bütün ayakkabıları ve kıyafetleri açmak için ana menüde L1+Üçgen'e basılı tutup, Sağ, Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol'a basın.
Mini oyuncular için ise oyunu durdurun, L1+Üçgen'e basılı tutup, Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol'a basın.

FIGHT NIGHT ROUND 2

Create A Camp moduna girip New Boxer'ı seçin. GETFAB yazın ve Start'a basın. Artık Heavyweight bölümünden gizli karakter Ghetto Fabulous'u seçebilirsiniz.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Sınırsız cephane için Extra Content menüsüne girin, Cheat Codes'u seçin ve sonra MERCENARIES yazın. Oyunun Amerikan ordusu versiyonunu açmak içinse şu kodu kullanın: HA2P1PY9TUR5TLE

GRAND THEFT AUTO III

Oyunu oynarken şunları yazın:
Aranma yıldızlarını azaltma: R2, R2, L1, R2, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı.
Bütün silahlar: R2, R2, L1, R2, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı.
Fazladan para: R2, R2, L1, L1, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı.
Tam zırh: R2, R2, L1, L2, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı.
Tam sağlık: R2, R2, L1, R1, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Oyunu oynarken şu kodları girin:
Tam Zırh: R1, R2, L1, X, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı.
Silah grubu A: R1, R2, L1, R2, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı.
Silah grubu B: R1, R2, L1, R2, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Sol.
Silah grubu C: R1, R2, L1, R2, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Aşağı.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Oyunu oynarken şu kodları yazın:
Sınırsız sağlık: Aşağı, X, Sağ, Sol, Sağ, R1, Sağ, Aşağı, Yukarı, Üçgen.
Sınırsız cephane: L1, R1, Kare, R1, Sol, R2, R1, Sağ, Kare, Aşağı, L1, L1.
Sınırsız nefes tutma: Aşağı, Sol, L1, Aşağı, Aşağı, R2, Aşağı, L2, Aşağı.
En iyi atış (her silah için): Aşağı, Kare, X, Sol, R1, R2, Sol, Aşağı, Aşağı, L1, L1, L1.
Süper yumruk: Yukarı, Sol, X, Üçgen, R1, Daire, Daire, Daire, L2.
Adam toplama (herhangi biri için): R2, R2, R2, X, L2, L1, R2, L1, Aşağı, X

HITMAN: CONTRACTS

Oynadığınız bölümü geçmek için herhangi bir anda R2, L2, Yukarı, Aşağı, X, L3, Daire, X, Daire, X'e basın.

JUICED

Arcade modundaki tüm arabaları açmak için ana menüden Cheats ekranına girin ve PING yazın.

KILLER 7

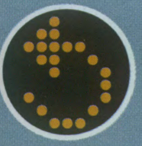
100 şişe kan almak için Target 00'ın başına ("Press Start" ekranında) şu kodu girin: Aşağı, R1, Yukarı, L1, Kare, X, Üçgen, Üçgen.

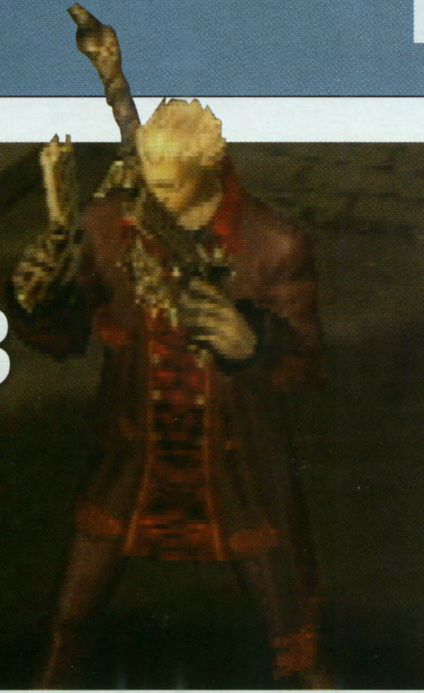
KILLZONE

Tüm bölümleri açmak için SHOOTERMAN adında yeni bir profil yaratın.

LEGO STAR WARS

Yenilmezlik için, Diner'da 4PR28U yazın. Hileyi, Extra Option menüsünü kullanarak seçin. Free Play modunda ekstra karakterleri





DEVIL MAY CRY 3

Tüm modları ve kostümleri açmak için ana menüde R1 + R2 + L1 + L2'ye basılı tutun ve "Devil May Cry" sesini duyana kadar sol joystick'i çevirin.

açmak için Diner'da şu kodları yazın:
Boba Fett: LA811Y
Mace Windu: MS952L
Princess Leia: **BEQ82H**

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Oyunu herhangi bir anda durdurun ve L1+L2+R1+R2'ye basılı tutun. Sonra da sırasıyla şu kodları girin:
Aragorn için bütün özel yetenekler: Aşağı, Daire, Üçgen, Üçgen.
Gandalf için bütün özel yetenekler: Yukarı, Aşağı, Üçgen, Daire.
Legolas için bütün özel yetenekler: Üçgen, Daire, X, Daire.

MASHED: FULLY LOADED

Ana menüde her şeyi açmak için, sırasıyla Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı'ya basın.

MAX PAYNE 2

Tüm modları açmak için oyun sırasında şu kodları girin ve yeni bir oyun başlatın: Kare, Kare, Kare, X, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Kare, Kare, Kare, X, Sol, Sağ, Sol, Sağ.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Ölümsüz olmak için oyunu durdurun ve sırasıyla Kare, L1, Daire, R1, Üçgen, L2, Select, R2'ye basın.

MERCENARIES

20 adet National Treasures topladıktan sonra, PDA'in Factions sayfasında şu tuşlara basın:
Indiana Jones: Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı.
Han Solo: Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı.
Sonsuz sağlık: Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Option'dan Cheats'i seçin, Arcade modunda tüm şehirleri açmak için roadtrip yazın. Arabanızın hasar aldığında durması için ise ontheroad yazın.

MOTO GP4

Tüm motorları, sürücüleri ve pistleri açmak için ana menüde sırasıyla Yukarı, R2, Sağ, R1, Aşağı, L1, Sol, L2, R3, L3'e basın.

MX VS ATV: UNLEASHED

Her şeyi açmak için Cheat Codes ekranında TOOLAZY, 50cc'lik motorları açmak için ise MINIMOTO yazın.

NARC

Oyun esnasında aynı anda şu tuşlara basın:
Tüm silahlar: L1 + R1 + R3.
Yenilmezlik: L1 + R1 + X + Kare.

NBA BALLERS

İlk önce Quickplays'i seçin. Ekranda oyuncuları görmeye başladığınızda sırasıyla şu tuşlara basın:
Bebek oyuncular: Kare, Kare, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Daire, Daire, Daire, Sağ.
Kağıt oyuncular: Kare, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Daire, Daire, Daire, Daire, Sağ.
Tüm oyuncular: Phrase-ology ekranına girin ve NBA BALLERS TRUE PLAYA yazın.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Bu hile 1000 dolarlık bir kariyer başlatacak ve Quick Race modunda Mazda RX-8 ile Nissan Skyline'ı açacaktır; ana ekranda "Press Start" yazısı çıkınca Sol, Sol, Sağ, Kare, Kare, Sağ, L1, R1'e basın.

OUTLAW GOLF

Tüm saha, karakter, takım ve etkinlikleri açmak için, profildeki adınız yerine I Have No Time yazın.
Sonsuz Beatings jetonu için Exhibition maç sırasında L1'e basılı tutarak L2, L2, R2, R2, Üçgen'e basın.
Büyük göğüsler için oyun sırasında L1'e basılı tutun ve Üçgen, Yukarı, Yukarı, Üçgen, Daire, Yukarı'ya basın.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Prensin kum saatini doldurmak için L3'e basılı tutun ve Daire, Daire, X, Kare, Kare, X, Üçgen, Üçgen'e basın.

RATCHET & CLANK 3

Ratchet'in İngiliz anahtarını çift taraflı ışın kılıcı yapmak için oyunu durdurun ve Daire, Kare, Daire, Kare, Yukarı, Aşağı, Sol, Sol'a basın.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Tüm Co-Op görevlerini almak için, Solo ya da Co-Op moduna girin ve R1 + R2 + L1 + L2'ye basılı tutarak Kare, Kare, Kare, Kare, Daire, Daire, Daire, Daire, Daire'ye basın.

SRS: STREET RACING SYNDICATE

Hile ekranını açmak için ana menüde Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ'a basın ve aşağıdaki kodları girin.
Polis arabası (Arcade modda): GOTPOPO
Bedava araç tamiri: FIXITUP
Pac-Man vinili: GORETRO

STAR WARS: BATTLEFRONT

Tam sağlık için oyun esnasında Start'a basın, L2'ye basılı tutarak X, Daire, Kare, Üçgen, Sol, Yukarı, Sağ'a basın.
Tüm uçaklar: Historical campaign'inde, uçak seçme ekranında Kare, Daire, Kare, Daire'ye basın.
Ewok modu: Jub Jub adında yeni bir profil yaratın; tüm oyuncu modelleri Ewok boyunda olacaktır.

THE INCREDIBLES

Oyunu dondurun ve "Secrets"ı seçtikten sonra kodları girin:
Tüm bölümler: Unlock
Işın silahı: GazerBeam
Fire-trail: AthletesFoot

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Option'dan Password'u seçin ve kodları girin:
Tüm sahalar ve golfçular: THEGIANTOYSTER
Arnold Palmer: THEKING
Justin Timberlake: THETENNESSEEKID

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Sınırsız denge gücü için Option'dan Cheat Codes'u seçin ve straightedge yazın.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005

Tüm maç alanlarını açmak için ana menüde Daire, Kare, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Aşağı'ya basın.
Tüm oyuncular için ise ana menüde Aşağı, Aşağı, Yukarı, Daire, R1, L1'e basın.

PSP HİLELERİ

NFL STREET 2

Options'tan Cheats'i seçin ve şunları yazın:
10x Gamebreaker: XxGBCraZ
Yeteneksiz rakip: GreasedPig
Maksimum top çalma: MagnetHands
Maksimum hız: GottaBDShoes
Maksimum çalım: BlastTackle
Limitsiz turbo: NozBoost

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

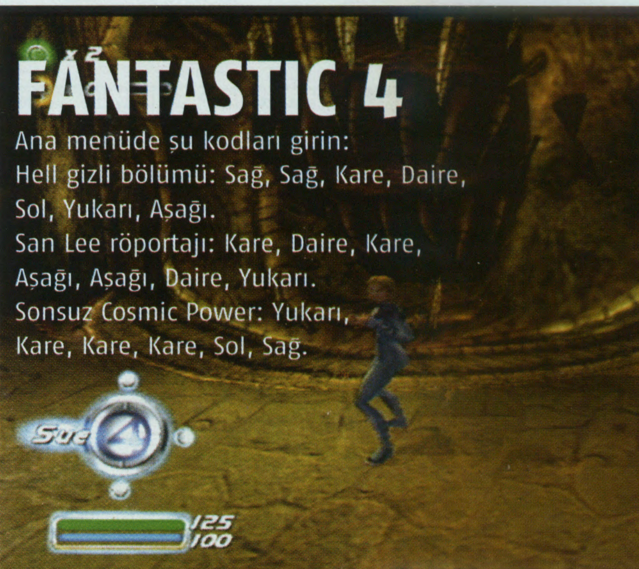
Options'tan Cheat Codes'u seçin.
Ray dengesi (hileyi açmak için oyunu durdurun ve Cheats'i seçin): tightrope
Old school Tony Hawk: birdman

METAL GEAR ACID

Ana menüden Password'u seçin ve şu kodları girin:
Kart no.173: Viper
Kart no.178: Mika
Kart no.182: Karen
Kart no.184: Jehuty
Kart no.199: Xmeight

MIDNIGHT CLUB 3

Options'tan Cheats'i seçin ve şu kodları yazın:
Tüm şehirler (Arcade modunda): crosscountry
Hasar yok: ontheroad
Dayanıklılık: haveyouseenthisboy



FANTASTIC 4

Ana menüde şu kodları girin:
Hell gizli bölümü: Sağ, Sağ, Kare, Daire, Sol, Yukarı, Aşağı.
San Lee röportajı: Kare, Daire, Kare, Aşağı, Aşağı, Daire, Yukarı.
Sonsuz Cosmic Power: Yukarı, Kare, Kare, Kare, Sol, Sağ.

en iyi 100

KİM DEMİŞ "100 OYUNU İKİ SAYFADA İNCELEYEMEZSİNİZ" DİYE?

BU SAYI

Bakın yılbaşı da yaklaşıyor; PS2'si olan bir arkadaşınız varsa (ki büyük ihtimalle vardır), neden onu sevindirecek bir oyun almıyorsunuz? Efendim? Hangi oyunun iyi ya da kötü olduğunu kestiremiyor musunuz? Sorun değil. İlk satırdan okumaya başlayın, sayfanın karşısına geçin, oradan bir sayfa ya var ya yok...

ACE COMBAT: SQUADRON LEADER — BRONZ
"İt dalaşı" mı yapmak istiyorsunuz? Squadron Leader'ı deneyin!

ALIEN HOMINID
Shoot-em-up severlerin kaçırmak istemeyeceği hızlı ve akıcı bir oyun.

AMPLITUDE — GÜMÜŞ
Online desteği de bulunan güzel bir müzik oyunu.

AREA 51 — GÜMÜŞ
Amerika'nın ünlü 51. Bölge'sinde geçen kaliteli bir FPS.
İNCELENDİ RPS2D#2 **PUAN** 09

BEYOND GOOD & EVIL — BRONZ
Rayman'in yaratıcısından her şeyiyle orijinal bir platform oyunu.

BRIAN LARA INT. CRICKET 2005 — BRONZ
Kriket ilginizi çekiyorsa başka seçeneğiniz yok.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON — BRONZ
Point&click adventure'dan aksiyon/adventure'a...

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 — BRONZ
İkinci Dünya Savaşı'nda geçen etkileyici bir shooter.

BURNOUT 3: TAKEDOWN — ALTIN
Şaşırtıcı derecede hızlı ve güzel.

CALL OF DUTY — BRONZ
Rusya, Almanya ve Afrika'yı kapsayan çok iyi bir İkinci Dünya Savaşı shooter'ı.

COLD FEAR
Korku, su ile karıştırılınca heterojen (!) bir oyunla karşılaştık.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 07

COLD WINTER — BRONZ
Hızlı ve eğlenceli bir aksiyon oyunu.

COLIN MCRAE RALLY 2005 — GÜMÜŞ
Dere tepe demeden McRae ile tozu dumana katın.

CONFLICT: DESERT STORM II — BRONZ
90'larda geçen iyi bir taktik aksiyon.

DANCING STAGE MEGAMIX
Dans pad'iyle oynarsanız eğlencesi katlanıyor.

DEAD OR ALIVE 2
Taktik ağırlıklı zengin bir 3D dövüş oyunu.

DEF JAM VENDETTA: FIGHT FOR NEW YORK — BRONZ
Hey adamım! Amerikan Güreşi yapalım! Yea?

DESTROY ALL HUMANS! — GÜMÜŞ
Bir oyunun ismi bu kadar mı amacını belli eder? Kaçsak mı, ne yapsak?

DEUS EX — GÜMÜŞ
Birçok tür ile harmanlanmış bu FPS, hala hitler arasında.

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING — GÜMÜŞ
Silahlar, kılıçlar, sert müzik ve Dante! Kaçırılmamalı...

DYNASTY WARRIORS 4 XTREME LEGENDS
Derin, detaylı, samuray, strateji, aksiyon...

ENTHUSIA
Gerçekçi sürüş zevkinin ikinci durağı. Birinci durak mı? GT4...

ESPN NHL 2K5 — BRONZ
İyi bir buz hokeyi oyunu.

EYETOY: ANTIGRAV
EyeToy'la jet kullanmak istiyorsanız...

EYETOY: PLAY 2 — BRONZ
Bir EyeToy daha... Ve kesinlikle eğlenceli.

FIFA FOOTBALL 2005 — BRONZ
Daha çok lisans, daha sağlam bir oynanış ve First Touch sistemi.

FINAL FANTASY X-2 — GÜMÜŞ
Final Fantasy'yi dişilerle oynamak...

FORBIDDEN SIREN — GÜMÜŞ
Gizlilik temalı, gerilimli mekanlarda geçen bir korku/adventure.

FREEDOM FIGHTERS — GÜMÜŞ
Kuşatılan New York'ta geçen, bağımlılık yaratan, akıcı bir taktik/aksiyon.

FREQUENCY — BRONZ
Oyuncular ve "clubber"lar için ritim/aksiyon.

FULL SPECTRUM WARRIOR
Detaylı bir strateji/taktik/aksiyon...

GITAROO MAN — BRONZ
PaRappa ve Van Helen karışımı ilginç bir oyun.

GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK — ALTIN
İki süper oyun aynı DVD'de.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS — ALTIN
Vice City'den kat kat büyük, gelmiş geçmiş en "kapsamlı" oyun.

GRAN TURISMO 3: A-SPEC — GÜMÜŞ
PS2'sini yeni alanlar için... Neden olmasın?

GRAN TURISMO 4 — GÜMÜŞ
Beklediğimiz gibi; en iyi GT oyunu.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 09

GOD OF WAR — ALTIN
Epik konusu, mükemmel komboları ve temposuyla bir numara.
İNCELENDİ RPS2D#2 **PUAN** 10

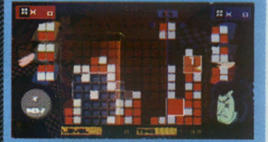
HITMAN: CONTRACTS — BRONZ
"Ben suikastçıyım, hür yaşarım ve kel ölürüm!"

EN İYİ 5 PSP

Büyüyünce "En İyi 100" olacak!



1 RIDGE RACER
Kesinlikle çok iyi... Tek kişilik oyun bir yana, bağımlılık yapan bir çok oyunculu moda da sahip. Fazla arkadaşı olan?



2 LUMINES
Kare kare kutucukların içine bu kadar eğlencenin gizlenmiş olması şaşırtıcı. Kaliteli müzikler de oyuna uyum sağlıyor ve ortaya neredeyse bir klasik çıkıyor.



3 WIPEOUT: PURE
Gelecekte geçen, çok hızlı ve heyecanlı bir yarış oyunu... Yeni araçlar ve pistler yetmezse, oyun için birçok ekstra download edebilirsiniz.



4 VIRTUA TENNIS
PSP'de, Wimbledon'da oynamanızı sağlayan tek oyun... Derin kariyer modu ve WiFi oynanabilen çok oyunculu moduyla göz kamaştırıyor.



5 EVERYBODY'S GOLF
Bir golf oyununun bu denli zevkli olabileceğini tahmin edemezdik. Çizgi-film tarzı grafikleri ve kolay oynanışı ile kesinlikle oynanmayı hak ediyor.

"EN İYİ 100 OYUN" ANAHTARINIZ

ALTIN
Görülmesi ve bulunması çok zor. Kusursuz oyunlara verdiğimiz ödül (10/10).

GÜMÜŞ
Kesinlikle oynamanızı tavsiye ettiğimiz sağlam oyunlara verdiğimiz ödül (9/10).

BRONZ
Çok az kusuru olan oyunlara verdiğimiz ödül (8/10).

DVDHX
Oynanabilir demosunun hangi sayımızda olduğunu gösterir.

ICO — GÜMÜŞ
Benzersiz, büyülü bir aksiyon/adventure.

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY — GÜMÜŞ
Crash'ın yapımcılarından harika bir platform oyunu.

JAK 3 — BRONZ
Sivri esprileriyle ve devasa bölümleriyle oynanmayı hak ediyor.

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING — GÜMÜŞ
007 sonunda hak ettiği yerde...

JUICED
Kaliteli bir arcade sokak yarışı...

KILLER 7 — BRONZ
Fazla sayıda karakter, ilginç konu ve özel grafikler...

KILL.SWITCH — BRONZ
Eğlenceli ve kaliteli bir aksiyon.

KILLZONE — GÜMÜŞ
Konsolunuzu her daim işgal edecek inanılmaz bir FPS.

KINGDOM HEARTS — BRONZ
Disney ve Square ultra sevimli bir RPG için buluşmuşlar. Ve...

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE — BRONZ
Serinin en iyi oyunu.

LEGO STAR WARS — BRONZ
Lego'dan Star Wars... Şaşırtıcı, ama gerçekten çok eğlenceli.

MADDEN NFL 2005 — GÜMÜŞ
Daha sağlam taktikler ve lisanslı kadrolar, oyuncular.

MANHUNT — GÜMÜŞ
Kirli, ürkütücü, ama etkileyici bir oyun. GTA'nın yapımcılarından...

MASHED — GÜMÜŞ
Micro Machines'in kuzeni. PS2'de şimdilik benzeri yok.

MAXIMO VS ARMY OF ZIN — BRONZ
PS2'deki en iyi platformlardan biri...

MERCENARIES — GÜMÜŞ
Savaşırken para kazanmak...

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY — ALTIN
Tam anlamıyla bir şaheser. Keşke Snake de görebilseydi...

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER — GÜMÜŞ
Snake ormanın nabzını tutmak için döner ve fare yer. Örgh!
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 09 **DVD#01**

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION — BRONZ
Para kazanıp arabanızı güçlendirin, yarışlara katılın, karşıdan karşıya geçerken...

MOTO GP4 — BRONZ
F1'in iki tekerlekli versiyonu. Ama daha tehlikeli...
İNCELENDİ RPS2D#2 **PUAN** 08

MUSIC 3000 — GÜMÜŞ
Gerçek bir kayıt stüdyosu...

MX VS ATV UNLEASHED
Birçok aracın ve pistin bulunduğu eğlenceli bir yarış oyunu.

NBA BALLERS — BRONZ
Basketbol seviyorsanız bu oyun arşivinizde bulunmalı.

NBA STREET V3 — BRONZ
PS2'deki en iyi sokak basketbolu.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 08

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 — BRONZ
Çok sayıda yol ve modla en az ilki kadar iyi.

NFL STREET 2 — BRONZ
Fazla takım seçeneği olan zevkli bir Amerikan futbolu.

OBSCURE
Gerilim oyunları sevenleri hayal kırıklığına uğratmayacağı kesin.

ONIMUSHA 3 — GÜMÜŞ
Yenisi gelene kadar kral Onimusha 3.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN — GÜMÜŞ
Karanlık prensin son macerası.

PRO EVOLUTION SOCCER 4 — ALTIN
Buraya yazacak bir şey bulamadık.

PROJECT: SNOWBLIND
Deus Ex'i andıran, heyecanlı, ama kısa bir FPS.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 07

PROJECT ZERO — BRONZ
İnsanı tedirgin eden bir korku oyunu.

RAINBOW SIX 3 — BRONZ
Gerçekçi ve online görevler...

RATCHET & CLANK 3 — GÜMÜŞ
Geniş silah yelpazesi ve eğlenceli oynanışıyla serinin en iyisi.

RED DEAD REVOLVER — GÜMÜŞ
Vahşi Batı'da altıpatlar kullanmanın tek yolu...

REZ — GÜMÜŞ
Ritim alaşımlı (!) shoot-em-up.

ROCKY — BRONZ
İtalyan Aygırı'nın hikayesiyle paralel...

SECOND SIGHT — BRONZ
Birçok güç kullanabildiğiniz heyecanlı bir oyun.

SHADOW OF ROME — BRONZ
İkiye ayırmak, bölmek, parçalamak... Başka?


ONIMUSHA 3
Serinin bu üçüncü oyununda Samanosuke tek başına değil; modern Fransa'dan Jacques (Jean Reno) de bu maceranın bir parçası. Samanosuke ve Jacques, dünyayı kurtarmak için zamanda bir ileriye, bir geriye giderek Nobunaga'yı yok etmek için uğraşmaktadır. Oni 3, ikinci oyuna göre daha fazla silah ve daha fazla kombo çeşidi içeriyor. Bunun yanında grafikler ve CGI ara videolar da göz kamaştırıcı... Onimusha 3, devasa bölümleri ve etkileyici atmosferiyle mutlaka oynanması gerekenler arasında.

SILENT HILL 3 — GÜMÜŞ
Resident Evil'la birlikte zirvede.

SINGSTAR POPWORLD — BRONZ
Sesiniz iyi de olsa, kötü de olsa...

SMASH COURT PRO TENNIS TOURNAMENT 2 — BRONZ
İkinci set... Zor, ama çok eğlenceli.

SOCOM II: US NAVY SEALS — BRONZ
Online destekli bir taktik shooter.

SONIC HEROES — BRONZ
Demode olmasına rağmen hala hızlı ve çok güzel.

SOUL CALIBUR II — ALTIN
Kılıç kılıca dövüşebileceğiniz başka bir başyapıt.

SPIDER-MAN 2 — BRONZ
Ultimate Spider-Man gelene kadar en iyisi...

SPLINTER CELL CHAOS THEORY — GÜMÜŞ
Ses çıkarmadan, kaos yaratmadan...

SSX 3 — GÜMÜŞ
Uzun ve hızlı yarışlarıyla PS2'de tek.

SUPER MONKEY BALL DELUXE — BRONZ
Baş rollerini maymunların paylaştığı arcade bir oyun.
DVD'DE!

TEKKEN 5 — BRONZ
Yeni dövüşçüler, onlarca yeni kombo, mekan ve mod...

TLOTR: THE RETURN OF THE KING — BRONZ
Frodo sinemadan sonra PS2'ye de damgasını vurdu.

THE THING — GÜMÜŞ
J.Carpenter'ın filminden uyarlanan soluksuz bir korku oyunu.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005 — GÜMÜŞ
Tiger Woods'un resmi golf oyunu.

TIMESPLITTERS 2 — ALTIN
Kel kahraman, bol silah, etkileyici konu ve FPS...

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT — GÜMÜŞ
En az TimeSplitters 2 kadar iyi.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 09

TOCA RACE DRIVER 2 — BRONZ
PS2'deki sayılı ralli oyunlarından biri.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 — BRONZ
Jackass'le Tony aynı turnede... Dikkat et Tony!

VIRTUA FIGHTER 4 — BRONZ
Tekken'in tek rakibi...

VIEWTIFUL JOE — BRONZ
Çizgi-filmin içinde hoplayıp zıplamaca!

WRC 4 — GÜMÜŞ
Colin McRae ile yarışan kaliteli bir ralli.

XIII — BRONZ
Çizgi-roman kahramanının FPS versiyonu.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER — BRONZ
Konami'den PS2'deki en iyi aksiyonlardan biri...

listeler

FİLM OYUNLARININ ÖNLENEMEZ YÜKSELİŞİ!









Yeni bir mevsim, yeni bir sayı ve yeni bir liste ile karşınızdayız! "Ah, ah ne kadar güzel" modundan çıkıp hemen listemize baktığımızda, kısa bir şok yaşamamak elde değil! Biz ilk sırada FIFA Street beklerken, daha değişik bir sporla karşılaştık: kriket ile! Doğru söylemek gerekirse (ki niye yalan söyleyelim, biz bizeyiz), hiç kriket oynamadık ve çoğu oyuncu da oynamadığından bu kaliteli oyuna olan ilgiyi anlayabiliyoruz ama ikinci, üçüncü ve dördüncü sıradaki oyunlar tam anlamıyla birer hata (üçünün not toplamı ancak 10 ediyor). Bu üç oyunun da filminin kısa bir süre önce sinemalarda boy göstermesi, bu yükselişin nedeni olarak gösterilebilir.

Neyseki, eski dostlarımız bizi yalnız bırakmıyor; Burnout 3, NfSU2 ve GTA: SA'ın hala satılması, PS2 semalarında görmeye alışık olmadığımız küçük mucizelerden biri.

Son aylar ise PS2 için (ve listemiz için) pek iç açıcı geçmedi, ama emin olun, yılbaşı öncesi bu kısır döngü sona erecek ve daha 'temiz' bir liste ile karşınıza çıkacağız. En kötü ihtimalle, en az bir yıl bu listeyi işgal edecek iki oyunumuz olacak; PES5 ve Burnout Revenge... Bizi takip etmeye devam edin!

EN ÇOK SATAN 20 OYUN

elspa — Entertainment and Leisure Software Publishers Association

	Oyunun Adı	Dağıtım	Puan
1	BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET	CODEMASTERS	8/10
2	FANTASTIC 4	ACTIVISION	3/10
3	CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY	TAKE 2	3/10
4	MADAGASCAR	ACTIVISION	4/10
5	CRICKET 2005	EA	7/10
6	MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT	EA	6/10
7	LEGO STAR WARS	EIDOS	8/10
8	JUICED	THQ	7/10
9	DESTROY ALL HUMANS!	THQ	9/10
10	TEKKEN 5	SONY	8/10
11	GOD OF WAR	SONY	9/10
12	STAR WARS EPIII: REVENGE OF THE SITH	ACTIVISION	6/10
13	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA	8/10
14	WORMS 4: MAYHEM	CODEMASTERS	5/10
15	FIFA STREET	EA	7/10
16	GRAN TURISMO 4	SONY	9/10
17	FIFA 2005	EA	8/10
18	FORMULA ONE 2005	SONY	7/10
19	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	ROCKSTAR	10/10
20	BURNOUT 3: TAKEDOWN	EA	10/10

KRİKET SALGINI! Brian Lara Int. Cricket oyunu kötü bir oyun değil ama onlarca oyunu nasıl geride bırakıp da zirveye oturdu hayretler içersindeyiz. Sakın bunlar listeyi hack'lemesin?



KRAL ÖLDÜ, YAŞASIN... Burnout 3'ün yeni oyunu çıktı ve hala listemizde! "Bravo" diyoruz kendisine. Bir klasik nasıl olunur, işte ispatı!



geri sayım

SANATIN VE SANATÇININ DOSTU KÜLTÜR MANTARI SUNAR...



Yaz tatilinin bitmesi ve hemen ardından okul ananın bizleri bağrına basmasıyla, her yıl olduğu gibi bir sonbahar depresyonunun eşiğindeyim. Yaz boyunca Persil Adam yardımıyla zar zor temizlenen "Kahretsin, yarın okul var!" lekesi hortlamakta; oyun oynarken, yemek yerken, müzik dinlerken, tavana boş boş bakarken veya şu an yazı yazarken bile beynimin bir köşesini kemirmekte. Ama gitgide dikkatim okuldan, şu elimde tutmuş olduğum, muzlu sütün yanında yenebilecek tatlı çeşitlerine kaymakta. "Yemek" demişken, aklıma Rock'n Coke'taki yemek sırası geldi ve iştahım kaçtı.

Bu ay menümüzde, Sin City'nin DVD'si; vizyona yeni giren fantezi/bilim-kurgu filmi Night Watch; Opeth'in, Kargo'nun ve HIM'in son albümü var. Aperatif olarak albüm bölümünü yemeniz yeterli olacaktır sanırım.

Havalar soğuyor. Sıkı giyinin, bol C vitamini alın ve sizinle tokalaşmak isteyenleri tersleyin. Özetle, kendinize iyi bakın.

Elif Akça

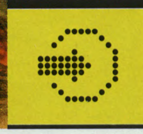
Elif Akça
elif@ps2dergisi.com



dvd/sinema




albüm



yoldakiler



araştırma



Bu tarafa mı bakıyor, yoksa kafasının arkasındaki gözleriyle kızı mı kesiyor belli değil.

Opeth'in son albümü Ghost Reveries, bir kez daha vuruyor.






Bruce, "teselli" adı altında bu güzel kızı tavlamaya çalışırken biz de sonucu merak ediyoruz.

SIN CITY

ÇİZGİ İLE GERÇEK DÜNYANIN EŞSİZ HARMANI...



YÖNETMEN
Robert Rodriguez, Frank Miller
SENARYO
Frank Miller
OYUNCULAR
Bruce Willis, Mickey Rourke, Clive Owen, Jessica Alba, Rosario Dawson, Nick Stahl, Elijah Wood, Brittany Murphy, Benicio Del Toro, Jaime King, Powers Boothe, Rutger Hauer, Devon Aoki, Michael Clarke Duncan, Carla Gugino, Alexis Bledel, Josh Hartnett, Michael Madsen, Tommy Flanagan
DAĞITIM
Buena Vista

FİLM: Düşünün bir defa; From Dusk Till Down gibi hepimizin beyninde yer etmiş bir filmin yönetmeni Robert Rodriguez, gitsin, aynı filmin senaristi Quentin Tarantino ile beraber, Frank Miller gibi grafik/çizgi romanın babası sayılan bir çizerin en ünlü çizgi roman serisi Sin City'yi sinemaya uyarlasın. Ve bu uyarlamada Hollywood'un en ünlü aktör ve aktrisleri rol alsın... Bu çalışmanın sonucu başarısız olabilir mi sizce? İmkansız. Sin City gerek kadrosuyla, gerekse kullanılan sinematik öğe ve efektleriyle çizgi roman uyarlamalarına son noktayı koyuyor. Günah Şehri'nin sizi bir sünger gibi emen, özenle yaratılmış karanlık havası ve birbirine bağlı üç farklı senaryoyu usta bir şekilde seyirciye yansıtışı da Frank Miller, Quentin Tarantino ve Robert Rodriguez'in ne kadar uyumlu bir ekip olduğunu kanıtlıyor. Başrollerdeki; Bruce Willis, Clive Owen ve Mickey Rourke'un Günah Şehri'ne baş kaldırışları ve doğruluk için girdikleri mücadele -filmin diğer özellikleri bir yana- tek başına izlenmeye değer. Filmdeki şiddet seviyesi kimisi için biraz yüksek olsa da, sonuçta bu filmin bir çizgi roman uyarlaması olduğunu ve çizgi romanların temasının her zaman şiddet olduğunu unutmamak gerek. **9/10**

Sin City gerek kadrosuyla, gerekse kullanılan sinematik öğe ve efektleriyle çizgi roman uyarlamalarına son noktayı koyuyor.

EKSTRALAR: Sadece kamera arkası. **2/10**
KARAR: Mutlaka alınıp izlenilmesi, izledikten sonra çizgi romanının okunup konunun iyice özümsenmesi ve daha sonrasında ortalıkta hayranlıkla "Sin City! Sin City!" diye dolaşılması gerekir. **EA**


Yaratıklıkta sınır tanımayan bu adam neden bu kadar resmi?


Hayatında ilk defa komedi dışında bir türde rol aldığını belli ediyor.

İŞTE BU OLMADI!

Ekstralar hayal kırıklığı yaratıyor...

Çizim ve özel efekt üzerine kurulmuş bu kalitede bir filmin ekstralarının sadece birkaç yönetmenin/oyuncunun yorumunu içermesi çok şaşırtıcı ve üzücü. İnsan böyle bir filmi izledikten sonra; eklenmemiş sahneleri, efektlerin nasıl kullanıldığını, karakterlerin oyuncular ile nasıl eşleştirildiğini görmek ve bilmek istiyor. Yönetmen Rodriguez, bir "Director's Cut" DVD'si sunmayı planladığını açıklasa da, bu DVD'nin ne çıkacağı kesin, ne de tarihi belli. Günah Şehri'nin en büyük günahı bu olsa gerek...





NIGHT WATCH

FİLMİ YARIDA BIRAKIP GİTMEK YA DA GİTMEMEK...



YÖNETMEN
Timur Bekmambetov
SENARYO
Timur Bekmambetov ve Laeta Kalogridis
OYUNCULAR
Konstantin Khabensky, Vladimir Menshov, Valeri Zolotukhin, Mariya Poroshina, Galina Tyunina

Filmin fragmanından etkilenmemek imkansızdı benim için... Renkler, kullanılan nesneler, arka plandaki müzik ve efektler o kadar etkileyiciydi ki; daha önce sinema sektöründe adını pek duymadığımız Rusların aslında yetenekli insanlar olduklarını düşünmüştüm. Bilinçaltına ve rüyalar dünyasına göndermeler; gerçek ile gerçeküstü arasında kurulan bağlantılar ve tüm bunlara doğal bir gerginlik kazandıran uç sahneler, daha neler neler... Ancak, filmi izleyince anladım ki, gördüklerim büyük bir fragman düzenbazlığıymış. Buna rağmen filmin çok işe yarar bir yanı var; potansiyeli yüksek, yaratıcılıklarla dolu bir görsellik, kütlük ve basma kalıplarla nasıl mahvedilir ya da elde yeterli teknik imkan ve para varken bu ne şekilde çarçur edilir konulu bir kompozisyon yazmanız gerekiyorsa, Night Watch size yardımcı olacaktır. Ama klişelere ve puding paketlerinin arka yüzündeki "Pişirme Talimatları" tarzındaki diyaloglara alerjiniz varsa, o zaman fragmanı izleyip "Vay be! Ruslar da film yapabiliyormuş!" edasıyla kendinizi sonsuza dek kandırın. Şimdi asabiyeti bir kenara bırakıp objektif bir biçimde filmi ele almayı deneyeceğim. Deniyorum... Hala deniyorum... Olmuyor! Tam kendimi orijinal ve vurucu bir görsel öğeye kaptırmışken aniden bir kahve reklamı ekranı kaplayınca, yine aynı şekilde tam etki altına girmişken dünyanın en aptalca (Japon karate filmlerindekilerden de aptalca; her cümle "Salaklar İçin Aydınlık ve Karanlık Taraf" adında hayali bir kitaptan alınmış gibi) diyaloglarını duyunca, yüzlerce defa izlediğimiz Hollywood klişelerini görünce... Çıldırdım. Ve filmin stüdyosunu Uğur Dündar ve Arena ekibiyle basmak, yapımcıları 70 milyona (!) rezil etmek istiyorum. ■ **EA**



ELF KANI

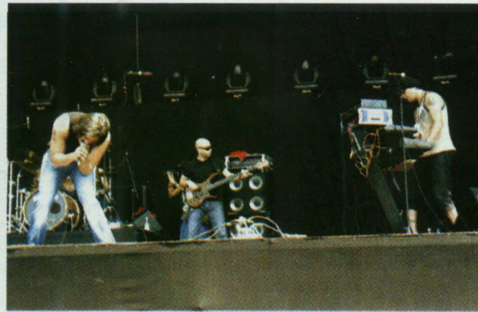
Hangimiz Elf değiliz ki?

Anadolu gibi, tarihteki en büyük uygarlıkların merkezi olan topraklara sonunda Elf'ler de ayak bastı. Asıl mesleği Aikido öğretmenliği olan genç yazar Alp Aras'ın dört kitaplık Büyülü Efsaneler Serisi'nin ilk kitabı Elf Kanı, daha önce hemen hemen hiçbir Türk yazarının elini sürmediği, "fantastik dünya" temalı bir kitap. Türkiye'de ilklerden olduğu için de büyük merak uyandırıyor. Kitapta, Anadolu'da büyük bir gizlilikle yaşam savaşı veren iki Elf'in macerası anlatılıyor. Bu türle ilgileniyorsanız, Elf Kanı'nı es geçmeyin. ■ **EA**



OPETH
Ghost Reveries

Sürekli aynı melodilerden, basma kalıp akorlardan bunaldığım bir günde A Fair Judgement ile Opeth imdadıma koşmuştu; kullandıkları melodiler ve geçişler kesinlikle basit değildi. Ardından Deliverance ve Damnation albümlerini dinledim, daha sonra da eski albümleri... Brutal vokali sevmesem de, Opeth'in brutal vokalli şarkıları bile müzik kalitesi sayesinde benim için sinir bozucu şarkılar kapsamına girmiyordu. "Nasıl hem bu kadar sık aralıklarla, hem de bu kadar dinlenebilirliği yüksek albümler yapabiliyorlar?" diye kendi kendime sorarken, nur topu gibi bir albüm daha geldi Opeth'ten. İsmi Ghost Reveries. Albüm, Opeth'in hem -benim sevdiğim- daha yumuşak vokalli ve geçişleri daha fazla olan sakin şarkıları, hem de brutal vokalli, eski albümlerinde daha çok rastlanan türdeki sert şarkıları içeriyor. Ama bir şarkı var ki, Damnation'daki Windowpane gibi beni esir aldı; Atonement. ■ **EA**



KARGO
Yıldızların Altında



Koray Candemir'in Türkiye'deki her genç kızın odasına bir süreliğine poster olarak girdiği bir dönem vardır. İşte o dönemde, ismi garip bulunan Kargo grubunun icra ettiği müzik hem söz, hem de beste açısından Türkiye standartlarının çok üzerindeydi. Gel zaman git zaman, yıllar geçti, onlar yaşlandılar, biz yaşlandık ama onlar albüm çıkarmaya devam ettiler, ediyorlar da. Fakat, onlar da çoğu grup gibi bir şeyler üretmektense, "Daha önce üretilmişi var." diyerek onun üzerinde oynamalar yapmayı tercih ettiler ve bizlere Yıldızların Altında'yı sundular. Albümdeki 9 parçanın 9'u da, grubun kendisi gibi bir dönem ortalıkta kasırga gibi esen ve eskimesi mümkün olmayan şarkılar. Kargo'nun yorumu ise şarkıların ışığını (birkaçı dışında) tam olarak yansıtamamış. Kargo'nun yorumuyla daha sevimli, daha iyi hale gelen sayılı şarkılardan biri ise Ağlama Değmez Hayat. ■ **EA**



HIM
Dark Light



İnsanları bunalıma sürüklemeyi kendisine amaç edinen, zamanında akıllı bir hareket yapıp Wicked Game'i önümüze tekrar koyarak yıldızını parlatmış HIM'in yeni albümü Eylül ayının sonunda çıktı. Bu kadar mı sandınız? Aslında bu kadar, çünkü HIM yine aynı sözleri, aynı melodileri evirip çevirmiş ve dinlendiğinde insana hiçbir şey hissettirmeyen bir albüm ortaya çıkarmış. Özellikle ilk klip şarkıları olan Rip Out the Wings of a Butterfly'daki o yoğun sahte hüzün, tüm albüme yayılmış. "Sahte" diyorum, çünkü o kadar tek düze melodiler ve herkesin hiç zorlanmadan yazabileceği kolaylıkta sözler kullanılmış ki, bırakın hüzünlenmeyi, şarkının sonunu bile getiremiyorsunuz. Buna rağmen "Alacağım ve dinleyeceğim." diyorsanız; Killing Loneliness'i dinleyin. En iyisi... ■ **EA**



yoldakiler

Beklediğiniz oyun ne zaman çıkacak?

EKİM	TÜR	DAĞITIM
24: The Game	Aksiyon/Adventure	Sony
AND1 Streetball	Sport	Ubisoft
Aquanox	FPS	Koch
Asterix&Obelix XXL 2:MissionLasVegum	Aksiyon	Atari
Battlefield 2: Modern Combat	FPS	EA
Bratz Rock Angelz	Adventure	THQ
Brothers in Arms: Earned In Blood	FPS	Ubisoft
Bully	Adventure	Rockstar
Buzz: The Music Quiz	Yarışma	Sony
Call Of Cthulu:DarkCornersofthe Earth	RPG	Take 2
Crash Tag Team Racing	Yarış	Vivendi Uni.
D.I.R.T.	Yarış	Deep Silver
Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures	Adventure	Midway
FIFA 2006	Futbol	Electronic Arts
Ghost Recon 3	Aksiyon	Ubisoft
LA Rush	Yarış	Midway
LMA Manager 2006	Spor	Codemaster
Mark Ecko's Getting Up:ContentsUnderPressure	Adventure	Atari
Michigan	Adventure	505 Game Street
Mortal Kombat: Shaolin Monks	Dövüş	Midway
Neopets: The Darkest Faerie	Adventure	SCEA
Shadow the Hedgehog	Aksiyon/Adventure	Sega
Sly 3: Honor Among Thieves	Aksiyon/Adventure	Sony
Sonic Gems Collection	Retro	Sega
Soul Calibur III	Dövüş	Sony
SpongeBob: SquarePants: Lights, Camera, PANTS!	Action/Adventure	THQ
Stacked With Daniel Negreanu	Poker	Myelin Media
Total Overdose	Aksiyon	SCi
Ultimate Spider-Man	Adventure	Activision
Wild Arms: Alter Code F	RPG	Agetec
Without Warning	Aksiyon	Capcom
World Rally Championship Evolution	Yarış	Sony
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	RPG	Activision

KASIM	TÜR	DAĞITIM
50 Cent: Bulletproof	Aksiyon	Vivendi Universal
007: From Russia with Love	Aksiyon/Adventure	EA
Battlestations: Midway	Simulasyon	SCi
Call of Duty 2: Big Red One	FPS	Activision
Capcom Classic Collection	Retro	Capcom
Crime Life: Gang Wars	Aksiyon	Konami
Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends	Strateji	KCEE
EyeToy: Play 3	Parti	Sony
Fear & Respect	Aksiyon	Midway
Gauntlet: Seven Sorrows	Adventure	Midway
Gun	Aksiyon/Adventure	Activision
Harry Potter and the Goblet of Fire	Adventure	EA
Jak X: Combat Racing	Yarış	Sony
King Kong	Aksiyon	Ubisoft
Need for Speed: Most Wanted	Yarış	EA
Pac-Man World 3	Aksiyon	Namco
Panzer Elite Action	Aksiyon	JoWood
Pro Evolution Soccer 5	Futbol	Konami
Ratchet: Deadlocked	Aksiyon	Sony
Resident Evil 4	Korku	Capcom
Shrek SuperSlam	Aksiyon	Activision
SOCOM 3: US Navy SEALs	Aksiyon	Sony
SSX on Tour	Spor	EA
Star Wars: Battlefront 2	Online Aksiyon	Activision
The Matrix: Path of Neo	Aksiyon/Adventure	Atari
The Incredibles: Riseof theUnderminer	Aksiyon	THQ

RADAR

Kaptan? Şu bipleyen noktalar ne?

ÇIKTI

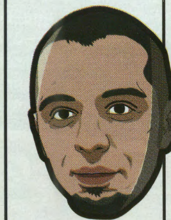
FAHRENHEIT
İlk defa bir oyunda attığımız her adım bu denli kaderimizi etkiliyor. "Beklediğimize değdi." diyebiliriz.

YAKINDA

TOTAL OVERDOSE
Yavaş çekimde kombolar, onlarca akrobatik hareket ve soluksuz bir adventure... Bekle bizi Meksika, Romiro geliyor!

ÇOK UZAKTA

ONIMUSHA: DOWN OF DREAMS
Her zamanki gibi muhteşem olacağına eminiz. Ve serinin en iyi oyunu olacağından da şüphemiz yok.



Tuna
FINAL FANTASY XII: "Adak adadım; bu oyun çıksın, tavuk keseceğim! Ya da en iyisi Fırat'a profiterol ısmarlayayım! Kan tutar beni!"

	TÜR	DAĞITIM
The Sims 2	Simulasyon	EA
True Crime 2: New York City	Aksiyon	Activision
WWE Smackdown! Vs Raw 2006	Spor	THQ

ARALIK	TÜR	DAĞITIM
Chariots: The First Olympics	Yarış	Candalle Software
Drakengard 2	Aksiyon	Square Enix
Fear Factor: Unleashed	Aksiyon	Hip Games
Final Fight: Streetwise	Dövüş	Capcom
Full Spectrum Warrior 2: Ten Hammers	Aksiyon	THQ
Gene Troopers	Shooter	Playlogic Int.
Heavy Metal Thunder	Aksiyon	Square Enix
Prince of Persia 3	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
Rebirth Moon	Strateji	Idea Factory
Singstar '80s	Karaoke	Sony
Stuart Little 3	Platform	Sony
Urban Reign	Aksiyon	Namco

2006 İLKBAHAR	TÜR	DAĞITIM
City of the Dead	Aksiyon	HIP Interactive
Devil Kings	Aksiyon	Capcom
Driver 2006	Yarış	Atari
Hitman Blood Money	Aksiyon/Adventure	Eidos
Okami	Adventure	Capcom
Onimusha: Dawn of Dreams	Aksiyon/Adventure	Capcom
Shadow of the Colossus	Aksiyon/Adventure	Sony
Tomb Raider Legend	Adventure	Eidos

2006	TÜR	DAĞITIM
Aeon Flux	Aksiyon	Majesco
Ape Escape 3	Aksiyon	Sony
Beatmania	Müzik	Konami
Black	FPS	Electronic Arts
Combat Elite: WWII Paratroopers	Aksiyon	Deep Silver
Commandos Strike Force	FPS	Eidos
Driver Paralel Lines	Yarış	Atari
FIFA Street 2	Futbol	EA
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	RPG	Square Enix
Final Fantasy XII	RPG	Square Enix
The Godfather	Aksiyon	Electronic Arts
Hellboy	Aksiyon	Konami
Interview with a Made Man	Aksiyon	Bellideğil
Jaws Unleashed	Aksiyon	Majesco
Justice League of America	RPG	Belli değil
Kingdom Hearts II	RPG	Square Enix
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Aksiyon	Konami
Phantasy Star Universe	RPG	Sega
Project Zero III	Korku	Belli değil
Rogue Trooper	Aksiyon/Adventure	SCi
Roll Call	FPS	SCi
Scarface: The World is Yours	Aksiyon/Adventure	Vivendi Universal
Sega Rally	Yarış	Sega
SpongeBob and Friends: Unite!	Aksiyon/Adventure	THQ
Star Craft: Ghost	Aksiyon/Adventure	Vivendi Universal
The Movie	Simulasyon	Activision

BELLİ DEĞİL	TÜR	DAĞITIM
25 to Life	Aksiyon	Eidos
Alien Breed 2K4	Aksiyon	Belli değil
Axle Rage Aksiyon	Belli	değil
Batman: Dark Tomorrow	Aksiyon	Kemco
Carmageddon	Yarış	SCi
Crashday	Yarış	Belli değil
Spinout	Yarış	Icon Games
Iron Man	Aksiyon	Activision
Just Cause	Aksiyon	Eidos
Neighbours from Hell	Bulmaca	Koch
Open Season	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
Sin City	Aksiyon/Adventure	Belli değil
Siren 2	Adventure	Sony
Spec Ops	Aksiyon	Rockstar

RENKLER

KESİN ALIN!

DENEMEYE DEĞER!

KAÇIN!



Hasan
BLACK: "Burnout Revenge'in yapımcılarından mükemmel bir FPS! İyi de, oyun çıkana kadar neyi patlatayım, neyi dökeyim?! Odamı? Ofisimi? Hmm..."



Volkan
PRINCE OF PERSIA 3: "Az kaldı! Çok az! Sadece ben oynayacağım! Ben inceleyeceğim! Her şey benim! Prensim, hünkarım, kıymetlimssss!"

Hot Coffee



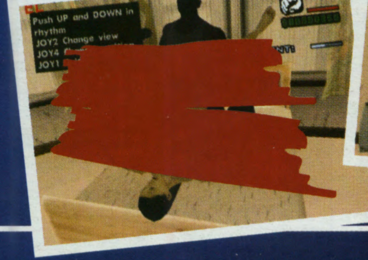
SAN ANDREAS'TAKİ GİZLİ SEKS SAHNELERİ ROCKSTAR'I NASIL TERLETTİ?

Hepimiz GTA: San Andreas'ı oynadık. Şimdi CJ'in, kız arkadaşını kahve içmek için evine götürdüğü zamanı bir hatırlayın. Acaba kaç kişi, onlar içeride yakın temastan kaçınmazken, dışarıdaki park alanında değil de yanlarında olmayı ve olup biten her şeye şahit olmayı istedi? Internet'te dolaşan "Hot Coffee" adlı bir GTA mod'u bunu mümkün kılıyor. Aynı anda Hot Coffee (tamamen bambaşka sebeplerden dolayı), farklı bir grubu da terletti.



Hot Coffee Nedir?

San Andreas'ın program kodlarının içerisinde gizli bir kod var. Bu kod kahramanımızın kız arkadaşları ile birlikte geçirdiği anlara şahit olmamızı sağlıyor. Böyle bir şeyi görmek istemediğiniz (!) biliyoruz, ama sadece konuyu daha rahat kavrayabilmeniz için, işte bahsi geçen seks sahneleri...







HAZİRAN

TEMMUZ

4 MAYIS 2005

Kaliforniyalı bir meclis üyesi olan Leland Yee, 16 yaşından küçüklere "insanlara karşı uygulanan şiddeti sergileyen" oyunları satan veya kiralayan işletmelere 1000 dolarlık ceza verilmesini uygun gören yasa tasarısını kabul ettirmeye çalışıyor. Fakat başarılı olamıyor.



9 HAZİRAN 2005

Hollandalı bir GTA oyuncusu olan ve PC oyunlarına mod yazmakla ilgilenen Patrick Wildenborg, San Andreas için özel bir mod hazırlayıp yayınlıyor. Varolan oyunlara içerik eklemeyi ve oyunların içeriğini değiştirmeyi seven Wildenborg, GTA: San Andreas için hazırladığı moda Hot Coffee adını veriyor. Mod, oyunun PC sürümünde; CJ kız arkadaşının evine kahve içmek için gittiğinde oynanabilen gizli bir oyunu ortaya çıkartıyor. Mini oyunda cinsel ilişki sahneleri açıkça görülebiliyor. Bu sırada oyuncular gamepad'lerini kullanarak olaya müdahale etme şansına da sahipler. Patrick, kişisel Internet sitesinde durumu şöyle açıklıyor; "Rockstar bu sahneleri oyuna dahil etmiş, fakat bilinmeyen sebeplerden dolayı saklamayı tercih etmiş". Fakat gerçekler açığa çıkmak üzere...



6 TEMMUZ 2005

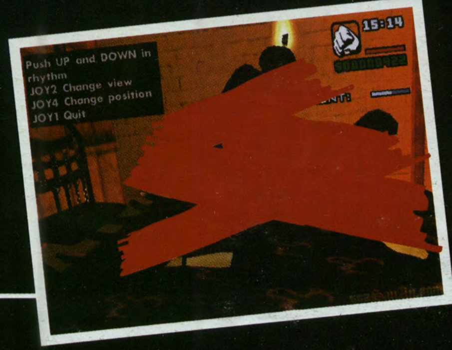
Hot Coffee'yi fark eden Leland Yee, oyunlara yaş sınırı koyan ESRB kurumunun GTA: San Andreas için uygun gördüğü satış kurallarını değiştirmesi için bir kampanya başlatıyor. Kampanyanın amacı, 17 yaşından küçüklerin oyunu satın alamayacağını belirten "Mature" kısıtlamasını, 18 yaş sınırına, yani "Adult Only"ye çekebilmek. Fakat ESRB'nin kurucuları arasında oyun firmalarının da olması Yee'yi endişelendiriyor. Çünkü özellikle ABD'de oyun satışlarını artırmak isteyen firmalar, "Adult Only" etiketli oyunların -sadece yetişkinlere yönelik olduğu için- satışları düşüreceğinin farkında. Dolayısıyla ESRB, bu etikete sıcak bakmıyor.

8 TEMMUZ 2005



Ne var ki Leland Yee'nin amansız çabaları ESRB'yi köşeye sıkıştırıyor ve çözüm arayışı başlıyor. İlk olarak ESRB, Hot Coffee modunun satıştaki oyunun içerisinde yer alıp almadığını ortaya çıkartacak bir soruşturma başlatıyor. Çünkü eğer bu mini oyun, mod'u yazan kişi tarafından oyuna dahil edilmişse, iş değişiyor. Online oyun sitesi GameSpot'un röportajında, Rockstar'ın basın sözcüsü, Hot Coffee'de ortaya çıkan sahnelerin satıştaki oyunda yer almadığını iddia ediyor.





13 TEMMUZ 2005

Ve savaş başlıyor... Hot Coffee'nin tamamıyla GTA fanatiklerinin işi olduğu konusunda ısrarcı olan Rockstar yetkilileri, açıklamalarına şunu ekliyorlar: "Mod yazan grupların yaptıkları işler ne dağıtımcı firmanın, ne de ESRB'nin sorumluluğu altındadır." Diğer yandan Patrick Wildenborg, yazdığı modun sadece San Andreas CD'si içinde varolan yazılımları açığa çıkaran mini bir oyun olduğunu söylüyor ve ekliyor: "Eğer Rockstar bunu inkar ederse, yalan söylüyor demektir. Elimde bunu kanıtlayacak deliller var."

İngiltere'de BBFC yetkilileri "Tüm bunların farkında olsaydık da Hot Coffee nedeniyle San Andreas'ın yaş sınırlandırmasını değiştirmezdik." açıklamasını yapıyorlar. Avustralya'da ise şiddet ve cinsellik hakkındaki sınıflandırılmalar oldukça hassas. Geçmişte yine Rockstar'ın Manhunt oyunu benzer kriterler dikkate alınarak sakıncalı bulunmuştu. Ve Avustralya'daki OFLC yetkilileri, Hot Coffee'nin oyunun orijinalinde yer aldığı ispatlanırsa yeni bir sınıflandırma yapacaklarını açıkladılar.

14 TEMMUZ 200



ESRB'nin çalışmasına h
verdiği sırada, sahn
bilgisayar
oyunlarının
sınıflandırılm
özel hassasiy
gösteren bir i
New York Sena
Hillary Clinton
Hillary Clinton ö
ABD Ticaret Komisyonu'
konuyla ilgili olarak öze
soruşturma açmasını is
Bununla da yetinmeyen
Clinton, Yee'ninkine be
bir ceza yasası önerisin
araya sıkıştırıveriyor. E
Yazılımcıları Birliği (ESA)
başkanı Douglas Lowen
ise senatörün bu girişim
sansürcü bir zihniyetin
olduğu iddiası ile elešti
Diğer yandan nereden
belli olmayan Miami'li
avukat karışan sahneye
atlıyor; Jack Thompson.
Thompson öncelikle se
destekliyor, ardından d
başta ESA olmak üzere t
oyun üreticilerine verip
veriştiriyor. Hatta ESA
başkanı için
"Bilgisayarda çizilen
her kadın
karakterinden
etkilenebilecek biri."
yorumu yapmakla
kalmıyor ve onu Adolf H
benzetiyor. Bu, işlerin
da karışmasına neden



New York Senatörü
Hillary Rodham Clinton
Eski ABD başkanı Bill Clinton'ın karısı olarak tanınan Hillary Clinton bugün New York'ta söz sahibi ve 2008 seçimlerinde koltuğa gözünü dikmiş bir senatör. Bill'in Hot Coffee'yi ilk günden beri oynadığına şüphe yok.



Kaliforniya Meclis Üyesi
Leland Yee
Nereden çıktığı belli olmasa da, bir süredir oyun sınıflandırmaları alışkanlıklarına karşı duran muhaliflerin başını çekiyor. Tüm çabalarına rağmen ne yazık ki henüz ESRB'nin sınıflandırmaları zorlayıcı değil.



ESA Başkanı
Doug Lowenstein
Lowenstein, Entertainment Software Association'ın, yani oyun üreticileri ve dağıtıcılarını temsil eden bir örgütün başkanı. Eğer Jack Thompson'ın, Lowenstein'ın "sanal karakter" tutkusu hakkında söyledikleri doğruysa, ESA kötüye



Miami'li Avukat
Jack Thompson
Yazılım endüstrisinin uzun zamandır en önemli eleştirmeni... İşini, ESA başkanı Doug Lowenstein'a kişisel hareketler yağdıracak kadar çok seviyor.



ESRB Başkanı
Patricia Vance
Entertainment Software Raitings Board (ESRB), ABD'de oyunları farklı kriterlere göre sınıflandıran bir organizasyon. Kar amacı gütmeyen bu organizasyonun gelirinin büyük kısmı, sınıflandırdığı oyunların üreticilerinden geliyor.



Büyükanne
Florence Cohen
Rockstar'a, büyük ihtimalle sebebini şu an anımsayamadığı bir dava açan yaşlı kadın.



AĞUSTOS

15 TEMMUZ 2005
GameShark ve Action Replay Max gibi hile yazılımlarının yardımıyla, seks sahnelerinin oyunun PS2 versiyonunda da varolduğu ortaya çıkıyor. Koruması açık, yani "yeniden yazma"ya kapalı bir DVD olarak piyasaya sürülen PS2 versiyonunda ortaya çıkan görüntüler, Rockstar'ın, Hot Coffee"nin üçüncü parti bir yazılım olduğu ve GTA: San Andreas ile bir ilgisi olmadığı iddiasını bir anda çürütüyor. Hollandalı GTA fanatiği hakkındaki şüpheler de böylece ortadan kalkıyor.

20 TEMMUZ 2005
Rockstar Games'in sahibi olan Take Two Interactive, bu gelişmenin ardından GTA: San Andreas'ın sadece 18 yaş ve üzerine satılmasına olanak veren Adult Only (AO) etiketi taşıyacağını açıkladı. AO, muhafazakarlık açısından çok sıkı bir dönemden geçen ABD sathında satışların ciddi oranda azalması anlamına geliyor. Hemen hemen aynı sıralarda dev alışveriş marketlerinden Wal-Mart, AO etiketli hiçbir oyunu satmayacağını açıkladı ve pek çok farklı mağaza da bunu uyguladı. Bu gelişme, Take Two'nun hedeflediğinden birkaç milyon dolar daha az kazanmasına neden olacaktı. Ve Los Angeles Times gazetesine konuşan Take Two'nun basın sözcüsü Jim Ankner: "CD'nin içerisinde seks sahneleri var. Bir oyunun yayına hazırlanması ve bu işlemin tamamlanması karmaşık bir işlemdir ve oyunun son halinde yer almayacak olan bir içeriğin CD'den çıkartılamamış olması ilk kez karşılaşılan bir şey değil." diyor. Bu şaşırtıcı açıklamanın ardından Rockstar, Web sitesinde, röportajın bazı bölümleri yayınlanmadığı için Ankner'in yanlış anlaşıldığını iddia ediyor.

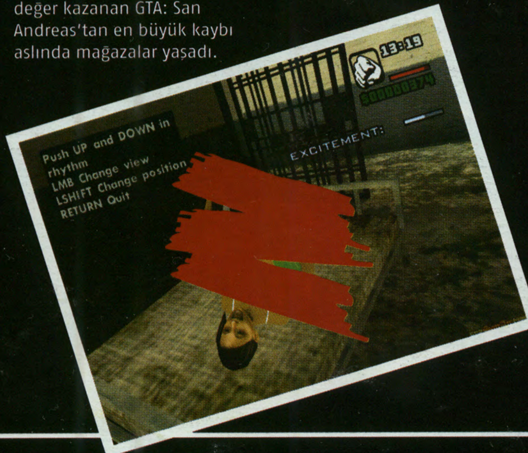
21 TEMMUZ 2005
Take Two'nun Hot Coffee yüzünden fazlasıyla başının ağrıdığını kabul etmek gerek, diğer yandan ise; ister inanın, ister inanmayın, reklamın iyisi kötü gerçekten de olmuyor. AO etiketli oyun alıcı bulmakta zorlanırken, belki de Grand Theft Auto'nun adını bile daha önce hiç duymamış olan meraklı bir kitle de oyuna büyük ilgi gösterdi. Mağazalarda zar zor bulunan oyunu önceden satın almış olanların ellerindeki CD'ler ise bir anda değer kazandı. İkinci el piyasada büyük değer kazanan GTA: San Andreas'tan en büyük kaybı aslında mağazalar yaşadı.

25 TEMMUZ 2005
Internet üzerinde Hot Coffee'ye gösterilen büyük ilgi hızla artıyor. Olaya el koyan Washington'ın baskısıyla yapılan oylamada Birleşik Ticaret Komisyonu (FTC), Rockstar Games'i, 355'e karşı 21 oyla oyunu piyasaya sürerken ESRB'yi kandırmaktan suçlu buldu.

28 TEMMUZ 2005


Bu tartışmaya neredeyse karışmayan kalmadı; sonunda 85 yaşında bir büyükanne de 5 milyon dolarlık bir dava açarak Take Two'ya karşı tavrını koydu. Davanın sebebini, torunu için satın aldığı GTA: San Andreas'ta Hot Coffee adlı oyunun ortaya çıkması ve Hot Coffee'nin onda yarattığı psikolojik çöküntü olarak açıkladı. Büyük ihtimalle okuldaki çocuklar çoktan oyunu torununun elinden almışlardır, ama o davasında ısrar etti. Eş geçtiği konu ise, 17 yaşından küçüklere satışı yasak olan bir oyunu 14 yaşındaki torunu için satın almış olmasının da yasadışı olduğuydu.

29 TEMMUZ 2005
Avustralya'da OFLC, GTA: San Andeas'ın yaş sınırını değiştirmeye karar verdi ve satışa büyük zorluklar getirildi. Bu esnada Rockstar'ın merkezinde, yayınlanmış olan oyunun içindeki "zararlı" kodun silinerek temiz kopyaların üretilmesi için çalışılmaya başlandı. Umarız yakında bütün bu sorunlar sona erer ve "yaşı tutan" oyuncular San Andreas oynamaya devam ederler.





SNAKE EATER

Ne? Yazdıklarım okunacak mı?!

İbrahim Üzülmez, ayağından açtığı topu orta sahada rakip oyuncuya kaptırınca yerimden fırlayıp bağırmışım: "Koşma tuşundan elini çekeceksiiiiin!"
Arkadaşlar uyardığında fark ettim ki, ekrandaki Pro Evolution Soccer değil, Beşiktaş - Samsunspor maçının canlı yayınıymış.

Bunları hissetmeyeli çok oldu. Birkaç sene evvel, oyun dergilerinde yazarlık yaparak yaşamaya ve okulumu bitirmeye çalışıyordum. Oyun dergisinde yazarlık yapmak başlangıçta ne kadar da heyecan vericiydi. Düşünsenize, piyasaya yeni çıkan veya henüz çıkmamış bir oyunu alacaksınız, oynayacaksınız, sonra dergiye yazacaksınız ve insanlar sizin fikirlerinizi okuyup ona göre oyunu alıp almayacaklarına karar verecekler.

Bu saydıklarımın arasında tabii ki en cazip olanı yazdıklarımın okunacak olması düşüncesiydi. Bu yüzdendir ki, o aralar, belki gençliğin de vermiş olduğu garip enerjiyle dünyaları yazabilirim gibi gelirdi bana. Motivasyona bakın: Oyun oynamak dünyanın en eğlenceli "şeyi"ydi ve bir de bunun için para alıyordum!

Yazmak için o kadar hırslıydım ki, başkalarının da yazmak için benim kadar hırslı olabileceğini düşünememiştim. Böyle bir düşüncesizlik sonucunda, Yazı İşleri Müdürü'müzün talimatıyla bir zamanların merakla beklenen, fakat beklediğimize hiç değmeyen bir oyun için 5 üzerinden 1 verdiğim bir inceleme yazmıştım. Fakat, halk arasında Fırat Akyıldız olarak anılan, bizimse genelde "Fırt", "dostum", "keltoş" diye hitap ettiğimiz arkadaşımızın da aynı oyun için inceleme yazdığını nasıl olduysa unutmuşuz. Nihayetinde dergide onun yazısı yerine benim yazım yayınlandığında ilk kavgamızı yaptık Fırat'la. Bundan birkaç ay sonra bir Unreal Tournament maçı sonrasında kafasına mutfak dolabının kapağını çarptığımda ve onun kafası birkaç yerinden esefle şiştiğinde ikinci kavgamızı yaptık. Tabii ki sadece kavga etmedik. Bazı geceler, yorgunluktan başımız önümüze düşene kadar oyun oynadığımız, sandalyeden yuvarlanana kadar kahkahalarla güldüğümüz de oldu. Fırat, Hasan ve ben... Güzel günlerdi.

Sonra ben de diğer tüm oyun dergisi yazarlarının yüzleştiği acımasız sorularla yüzleştim: 1. Dersler n'olacak? 2. Neden okuyorum? 3. Yarınki sınava gece çalışsam? 4. Bitirme projem n'olacak? 5. Allah'ım, dersler n'olacak? Ve hiçbirine verecek makul bir cevap bulamadığımdan oyun dergisi yazarlığını bir anda bıraktım. Dersler, mezuniyet, iş derken, bu arada oyunlardan da uzaklaştım. Ve gerçek hayatla oyunları karıştırmanın dayanılmaz zevkini böylece unuttum.

Ta ki, Fırat'ın evinde kendimi PES5'e kaptırana kadar... Ne yalan söyleyeyim, bir futbol oyununun bu kadar güzel olabileceğini hiç düşünmemiştim. En son "FIFA bilmem kaç" oynayıp "Ulan bu da geçen senekinin aynısı!" diyerek oyunun diskini bir yerlere fırlattığımı hatırlıyorum. PES5 ise tamamen farklı, gerçek gibi!

E, insan haliyle böyle bir oyunun ardından televizyondaki maçı farklı bir gözle izliyor. Bendeniz elimdeki gamepad'in tuşlarına farkında olmadan basarak ekrandaki adamları yönlendirmeye çalıştım, tuvalete gideceğim bir sıra "Start" tuşuna basmayı denedim ve yazının başında da bahsettiğim gibi, İbrahim Üzülmez'e "farklı" bir serzenişte bulundum. Çok mu aptalca? Olsun, bunu hissetmeyeli epey olmuştu ve şimdilerde anlıyorum ki, bunu hissetmek epey güzeldi.



Alp Burak Beder

GELECEK SAYIMIZ 20 ARALIK'TA BAYİLERDE...